季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

平成9年3月1日発行
第2巻第2号通巻第2号

ユーズド・ゲームズ

USED GAMES

1997
VOL.2
SPRING

すごい中古ゲーム情報はユーゲーから！

編集部が総力を挙げて発掘したマイナーゲームの数々を見よ！

誰も知らないソフトを秘かに楽しむ

鋼鉄帝国
グランヒストリア～幻史世界記～
マグナブラバン～遥歴の勇者～
NAGE LIBRE～静寂の水深～
海腹川背　魔天伝説～戦慄のオーパーツ～
シャドウラン　あっぱれ！ゲートボール
ピットファイター　アルカエスト
ドリームマスター

名作シューティング特集

1ドットに賭けた青春が甦る！

グラディウスII　スーパーダライアス　究極タイガー
ファンタジーゾーン　R-TYPE I
シルフィード　アクスレイ　アレスタシリーズ

対戦格闘・パズルだけじゃない！

この対戦ゲームが熱い！

ファイナルリバース　ランパート　ヘルツォークツヴァイ
VSバトラー　ボンバーマン　チップとデールの大作戦
モトローダー　ダンジョンエクスプローラー

雨の日は買い物日和!? 天気で値段が変わるユニークなお店！

TVパニック行徳店

千葉県市川市湊新田２－１－１　TEL 0473－96－5168
営業時間：平日12：00～22：00／土日祝10：00～20：00　定休日：なし
最寄り駅：行徳駅徒歩約300歩（!?）

お客様のリクエスト攻撃でグッドパニックの店内!?

ベイエリアというと大袈裟かもしれないけど、ココ行徳は海が近くてカモメの舞う街だ。ブルーを基調とした店構えが「海」を連想させる。

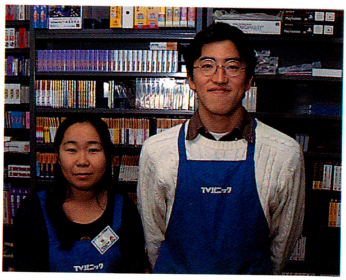
さっそく店内におじゃまると、天井にカモメの人形が。なんて思っていると奥から店長さん。とりあえずいろいろうかがってみよう。

オープンは94年10月から。以来、新作ソフト、中古ソフト、ほとんど全部のハードをバランスよく取り揃えている。大きく赤い字で値段の書かれた見やすい値札に、「攻略本あります」マークもついているのも親切。珍しいのは、メーカーからのプロモーションビデオのレンタルもあること。これを見ればちょっと通になれるかも。

ほかにも、全国にフランチャイズ展開しているＴＶパニック独自のサービスや、ゲーム大会なども予定されているらしい。詳しくは店頭で尋ねてみよう！

取材当日は準備中だったけど、掲載される頃にはリニューアルオープンされているはず。24時間レンタルビデオシステムも併設されるそうだ。（レンタルビデオのみ24時間）

新作デモが流れ、売れ筋のソフトもチェック出来る店内。



店長の関川さん（右）、店員の林さん（左／取材日当時）

SERVICE&SYSTEM

ＰＳのソフトを3000円分お買い上げのお客様には、豪華な特典付。木曜日と雨の日は、2000円以上の中古ソフトに限り300円割引を実施しているぞ。

ユーズド・ゲームズ

CONTENTS

1997 VOL.2 SPRING

Art Direction:Toshiaki Ishii CG Work:Kazuhiro Osakabe
Cover Design:Ken Kaneko Logo Design:brahman co.ltd.

編集部が総力をあげて発掘したマイナーゲームの数々を見よ！

❶ 誰も知らないソフトを秘かに楽しむ 4

❷ 鋼鉄帝国 6
❸ グランヒストリア～幻史世界記～ 10
❹ マグナブラバン～遍歴の勇者～ 14
❺ NAGE LIBRE～静寂の水深～ 18
❻ 海腹川背 20
❼ 魔天伝説～戦慄のオーパーツ～ 22
❽ シャドウラン 24
❾ あっぱれ！ ゲートボール 26
❿ ピットファイター 28
⓫ アルカエスト 30
⓬ ドリームマスター 32

名作シューティング特集

⓭ 1ドットに賭けた青春が甦る！ 51

⓮ グラディウスⅡ 52
⓯ スーパーダライアス 54
⓰ 究極タイガー 56
⓱ ファンタジーゾーン 58
⓲ R-TYPE Ⅰ 60
⓳ シルフィード 62
⓴ アクスレイ 64
㉑ アレスタシリーズ 66

対戦格闘・パズルだけじゃない！

㉒ この対戦ゲームが熱い！ 84

㉓ ファイナルリバース 86
㉔ ランパート 88
㉕ ヘルツォークツヴァイ 90
㉖ VSバトラー 92
㉗ ボンバーマン 94
㉘ チップとデールの大作戦 96
㉙ モトローダー 98
㉚ ダンジョンエクスプローラー 100

㉛ 中古ゲーム検証企画 36
バッテリーバックアップ電池の寿命ってどのくらい？
㉜ 美食倶楽部バカゲー専科 38
㉝ フリーマーケット探訪記 42
㉞ 今こそファミコンディスクシステム 44
㉟ 出張！ 暗闇商会 48
㊱ 読者プレゼント 69
㊲ プレミアソフト探検隊 70
㊳ ゲームソフトの歩き方 72
㊴ 役に立たないデータベース 74
㊵ 美食倶楽部ギャルゲー専科 76
㊶ ユーゲー研究所 82
㊷ ハードの悲劇 拡張版 104
㊸ 私の懐ゲー 110
㊹ 今月の1本 112
㊺ 読者コーナー 122

本書での略称 FC…ファミコン SFC…スーパーファミコン MD…メガドライブ PC…PCエンジン
PC-CD…PCエンジンCDロムロム PC-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム GB…ゲームボーイ

マイナーゲームの数々を見よ！

いソフトを楽しむ

毎月発売される大量のゲームソフト。その中には、いわゆる大作と呼ばれるメジャーなソフトもあれば、その反対にマイナーの位置に甘んじてしまうタイトルも数多く発売される。そして、マイナーに属してしまったものの多くは、ユーザーの目に触れることもなく消えていく……だが、そんな中にも熱心なファンがいるソフトや、大作ソフトには見られない独創性をもったソフトもあるはずだ。

そこで、埋もれたソフトを発掘し、編集部が独断で「これはマイナーだ。だけどキラリと光るものがある！」というタイトルを選んでみた。そんな、誰にも教えずに面白さを一人占めしたくなるソフトの数々を、総力をあげて大特集！

編集部が総力をあげて発掘した

誰も知らな私かに

取り上げたタイトルは、編集部が独断で選んだものです。しかし、ユーザーの意識とは、ずれがあるかも知れません。そこで、編集部の判断を確かめるべく、秋葉原のゲームショップ前でアンケートを行いました。結果は各タイトルごとに掲載しています。

倒産したメーカーがMD（メガドライブ）に残した珠玉の遺産

発売日	メーカー	機種	ジャンル	編集部購入価格	入手難易度
92・3・13	ホット・ビィ	メガドライブ	STG	7980円	困難

倒産したメーカーに、キラリと光る1本のゲームがあった。このゲームは、スチームパンク的な世界と、映画を意識した演出が魅力のシューティングゲームだ。

徹底した制作スタッフのお遊びが、見事な演出効果を生んだSTG

このゲームメーカーを知っていますか？

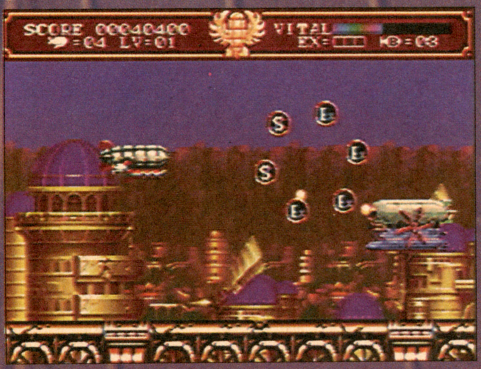
読者の皆さんは「ホット・ビィ」というメーカーをご存じだろうか？　現在、会社は存在しないが、かつてファミコンで「星をみるひと」という、クリアすることが不可能に近いRPGを発売し、釣りゲーム「スーパーブラックバス（SFC）」でボテンヒットを放ったメーカーだ。

その、ちょっとパッとしなかった（＝マイナー）ゲームメーカー、ホット・ビィが、意外にもメガドライブで素晴らしい遺産（？）を残していってくれた。空想未来科学シューティングゲーム『鋼鉄帝国』がそれ。このゲームは、世界観と演出が秀逸なシューティングゲームなのだ。

それでは、『鋼鉄帝国』のゲームシステムを紹介しよう。このゲームは他のシューティングゲームと比べると、ちょっと変わったゲームシステムになっている。

まず、通常攻撃のショットは前後に撃つことができ、状況によって撃ち分けることが可能だ。そして、プレイヤーが操る自機に、RPGのレベルアップシステムを導入（と、取扱説明書に書いてある。そんなに大層なものでないと思うが…）している。レベルが上がるとショットの範囲が広がり、自機に設定されているバイタリーゲージの上限もあがっていく、というものだ。パワーアップとバリアが一緒になったシステム、といったところか。

また、敵を一掃する「ボム」やオプション機の設定、自機にはダメージ制（ゲージの残量分、被弾しても0K）を取り入れるなど、従来のシューティングゲームにある要素も数多く入っている。



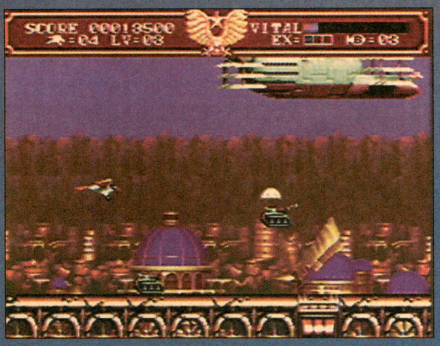
画面上に出ている丸いモノがEXPチップ。他にもスピードアップやライフ回復アイテムなどがある。

レベルは、一度上がれば自機がやられてしまってもダウンしないので、いわゆるシューティングゲームの上級者テクニックの一つである「復活」がしやすくなっている。つまり、シューティングゲームにありがちな、殺人的な難易度をウリにしたゲームではない。敵の攻撃パターンも、それほど多くはないので、「シューティングゲームは苦手」という人（筆者も実はその一人）でも、割と先に進むことができるだろう。

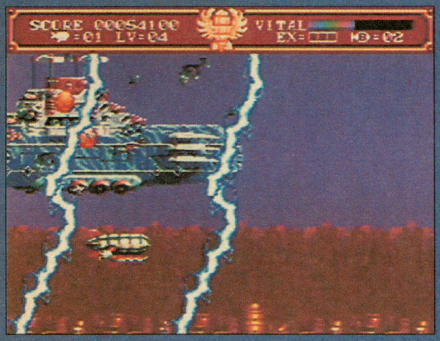
低く押さえられた難易度は、それなりにうれしい作りだ。が、全体的に「淡泊なゲーム」といった印象も、同時に感じてしまった。しかし、このゲームの魅力である演出を楽しむためには、丁度いい難易度かもしれない。

スチームパンク的世界が魅力のSTG

では、このゲームの最大の魅力である、「世界観と演出」について触れてみたい。『鋼鉄帝国』は、1815年に刊行された空想科学小説「鋼鉄帝国」を映画化した、という設定で制作されている。「空想科学小説」と銘打たれただけあって、登場する敵や自機は、スチームパンク（19世紀の科学や工業が、そのまま発達した近未来世界。宮崎駿氏の映画「天空の城ラピュタ」がそのイメージに近い）的なデザインで統一されている。



パラシュートをつけ降下する重戦車。旧世代のSFを知っている人が感涙するようなシーンがたくさん登場する。



ボム使用の1シーン。ボムの名称は、素粒子吸収発雷爆弾「イマミオサンダー」。敵にも正式名称がついている。こんなところまで、こだわって設定しているのだ。

「鋼鉄帝国」名場面プレイバックPart1

目もくらむスピードで狭い坑道を突き抜けろ！

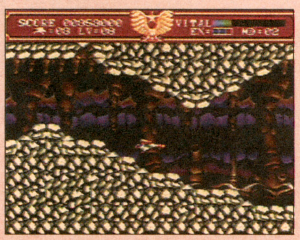
モーターヘッド帝国の野望を打ち砕くべく立ち上がった、シルバーヘッド共和国。帝国に奪われた鉱山都市・ラールを奪還すべく、巨大浮遊空母「ラインハルト」からエトピリカが飛び立った。

ガスが立ちこめ、巨大な岩が降りそそぐ薄暗い坑道。わずかな明かりを灯しているランプを頼りに進むエトピリカ。そして、坑道の終着地点には、投光機を装備した大型装甲車「セルベラス」が待ち受けていた。

激戦の末、撃墜することに成功する。しかし、この戦いのせいか、ガスに引火し、大爆発が起きた！　爆風から逃れるべく、爆発で空いた狭い洞窟をハイスピードで突き抜けなくてはならない。

絶妙のタイミングで、せまりくる岩壁を避けていくうち、次第にハイになっていくパイロット（プレイヤー）。なんとか、広い場所に到達することができた。

しかし、安堵する暇もなく、移動砲台を搭載し、大型機銃を装備した掘削車が、エトピリカの行く手を阻んだ。はたして、無事生還なるか！



せまりくる岩壁をかわすには、後方の位置で細かくキーを入力してかわそう。

プレイヤーが操る自機は、このゲームに合わせて、メッサーシュミットに似た戦闘機「エトピリカ」と、悲劇の飛行船、ヒンデンブルグに似た戦闘機「ゼッペロン」から選ぶことができる。もう気分は第一次世界大戦の撃墜王だ。

また、敵側の機械群は、巨大なプロペラで浮かぶ浮遊城や水空両用の巨大潜水艦。他にも、ジェット機のような形をした戦闘機の翼が布でできているなど、旧時代の機械群が、そのまま現代のテクノロジーで進化したような敵機が、数多く登場する。

巨大潜水艦が浮上したシーン。3機のプロペラや、布を張ったような操舵翼に、スチームパンク的な世界を感じさせてくれる。

このように、スチームパンク的なイメージで統一された世界のシューティングゲームは数少ない。このゲームでしか味わえない、独創性にあふれているのだ（最近では、彩京の「ストライカーズ1945」が、このテイストに近いものがある）。

徹底したスタッフのお遊びが見事

もちろん、前述した原作は架空だし、映画化うんぬんはスタッフのお遊び。だが、お遊びとは一蹴できないほど、映画を意識した演出が、数多く散りばめられている。無声映画を思わせるセピアカラーのオープニング（しかも画面下に、テーマ曲『鋼鉄行進曲』の楽譜つき！）や、エンディングでは映画と同じノリでスタッフロールが流れるなど、全体の構成が映画と同じなのだ。

オープニングテーマと一緒に流れる楽譜。音感のある人は口ずさんでみよう。

例えば、エンドテロップに、映画でよく見かける「ドルビーサラウンド」マークが流れる。だが、よく見ると「キューブステレオ（？）」になっているのだ！　そこまでやるか、と思わず笑ってしまった。

取扱説明書に至っては、映画のパンフレットの構成と同じで、解説、物語ダイジェスト、プロダクションノートを掲載している。こ

「鋼鉄帝国」名場面プレイバックPart2

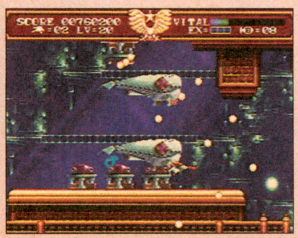
天然の要塞に隠された秘密とは？

敵の帝都・ダムドの陥落に成功したエトピリカ。しかし、その代償は大きかった。ともに戦ってきた巨大浮遊空母「ラインハルト」を、敵の挟撃により失ってしまう。

しかし、ここで攻撃の手を休めることはできない。帝国の息の根をとめるべく、最後の砦、天然の大要塞「カンズン」へ単身乗り込む。

75度の急な崖壁に守られた難攻不落の大要塞。崖のいたるところに高射砲がはりめぐらされ、無数の敵戦闘機が襲いかかる。しかし、何とか敵の激しい砲火をかいくぐり、内部への侵入に成功した。

内部も外と同様、激しい敵の攻撃が待ち受けていた。しかし、ここまで警備を厳重にして守っているとは。この先にはいったい何があるのか？　被弾しながらも敵を掃討し、最深部へ到達。すると、巨大な砲弾と射出装置が。しかも、今まさに発射準備が始まろうとしていた。「あの砲弾には、何か秘密がある」。意を決して、射出装置に乗り込んだエトピリカ。最終決戦は間近である。



要塞内部。敵の攻撃が激しいので、自機の進むルートを間違えないようにしよう。

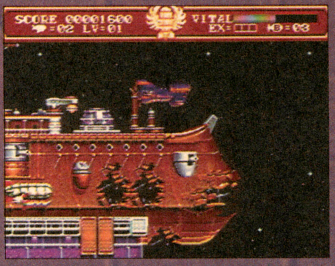
うした、このゲームの映画的な雰囲気を盛り上げてくれるお遊びも徹底しているのだ。ここまで作り込んだ制作スタッフに拍手をおくりたい。

映画的な演出がプレイヤーを引き込む

そして、ゲーム中にもドラマティックで映画的な演出がほどこされている。特にそれを強く感じたのが、終盤のステージだ。

例えばステージ5。このステージは、敵の本拠地である帝都に侵入するところから始まる。最初に登場する母船とともに攻撃していたら、画面奥にいる戦艦から母船は攻撃をうけ、撃破されてしまう。すると、普段ステージ終了後に挿入される、母船に帰還するデモがないのだ。

そして、援軍のいない最終ステージは、巨大な砲台から、自機が砲弾のように射出され、なんと月へと向かう。ちょっと唐突な展開だが、母船が倒されたことを強く印象づけた演出のおかげで、ボス戦に望む緊張感が高まり、違和感を感じさせなかった。このように、『鋼鉄帝国』は、世界に引き込む演出が見事なゲームと言えるだろう。



母船「ラインハルト」が自機を守って被弾する。この後に続くステージクリア後のデモはない。

『鋼鉄帝国』は、流通した本数が少なかったせいか、現在ゲームショップでは少々高値がついている。だが、このゲームはプレミアがつくほどのゲームとは言い難い。「このゲームならでは」といった突出したゲームシステムは少ないし、自機に、いわゆるライフ制を取入れてしまったせいか、シューティングゲームの面白さの一つである「1ドットの弾避け」といった、独特の緊張感も薄い。

しかし、ゲームの舞台や演出に、これほどこだわったシューティングゲームは数少ないだろう。ゲームに登場する様々な敵の機械群が、蒸気機関で動いているように感じられる独創的な世界観。

また、モノクロ時代のSF映画（例えばヴェルヌ原作の「月世界旅行」など）を思わせるような演出など、他のゲームには見られない要素で、ぐいぐいゲームの世界に引き込んでくれる。『鋼鉄帝国』は、そんな魅力に溢れたゲームなのだ。おすすめするには、ちょっと値段が高いかもしれない。だが、「ゲームの世界に浸りたい」という方には、自信をもっておすすめできるゲームだ。

裏技情報

★隠し難易度選択

1　自機がレベル20になる。

まず、2Pコントローラを本体につないでおこう。その後、オプションを選択し、難易度をハード、クレジットを2に設定する。サウンドテストで、77曲目を鳴らしてゲームを始めよう。ゲーム中に2PのBボタンを押すと、自機のレベルが20になるぞ。

2　残機を99に増やす。

オプションで、難易度をハード、自機のストックを2、クレジットを1にする。その後、サウンドテストの65曲目を鳴らすと、残機が99に増える。

3　ボムが99に増える。

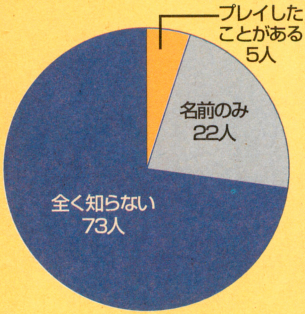
自機の選択画面で、2PのパッドをC、A、C、A、スタートの順に押そう。ゲームを始めると、ボムの所持数の表示が99になる。

4　ラウンドセレクトができる。

まず、難易度をノーマル、ストックを3、クレジットを2設定する。その後、サウンドテストの1曲目を2回、9曲目を1回、2曲目を2回鳴らすとラウンドセレクトができる。これで、好きなステージを選んで遊ぼう。

100人に聞きました in秋葉原

「このゲーム知ってますか？」



こちらが思った通りの結果である。しかし、ゲームのメッカ・秋葉原で、プレイした人の数がこれだけとは思わなかった。やはり、店頭で見かけることが非常に少ないのが原因かもしれない。

グランヒストリア〜幻史世界記〜

定められた未来を変えて手に入れる幸福

発売日	メーカー	機種
95・6・30	バンプレスト	スーパーファミコン
ジャンル	編集部購入価格	入手難易度
RPG	1980円	簡単

機械仕掛けの天使、空を行く人々の船…。
独自の世界観を持つグラン大陸を舞台に、歴史を塗りかえていく。
残された20年で滅亡を防ぐことはできるのか？

「キャラゲー王国」が示す架空世界

滅亡に向かう黄昏の大陸

「グランヒストリア」の舞台であるグラン大陸は、単純な剣と魔法の世界ではない。独特な世界観を持ち、それがまた、油絵を思わせるグラフィックや、民族音楽調のBGMと非常に良く合っている。

この大陸には2柱の神がいる。自然に根ざした精霊的な存在で、遺跡からの発掘物を思わせる不気味さをたたえた「ゲ神」。信仰する住民を登録・管理する「ザ神」は、巨大コンピュータを思わせる。遥か昔グラン大陸に栄えた文明の遺産だろうか。グラン大陸の国々は、このどちらかの神を信仰しており、それによる宗教的な争いの種も見え隠れしている。

古代の技術で動く機械は、ザ神の使いである「天使」。時々、青白い顔をした「空を行く人々」の乗る船が大空をよぎり、最後の人型天使・アルルーナは、その豊富な知識で主人公に示唆を与える…。この、どこか蒸気がかったファンタスティックな世界観は、アニメ「風の谷のナウシカ」や「オネアミスの翼」のイメージと、共通するところがあるように感じた。

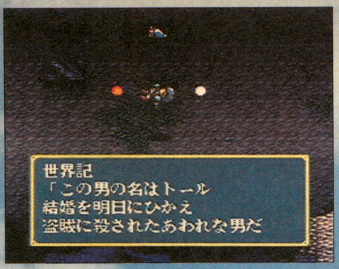
キャラゲー王国のバンプレストが出した、非キャラゲーRPG。今までバンプレストに対して持っていたイメージが一新されるほど、この世界観の構築は見事である。

だが、歴史を書き換える、というゲームの「売り」の部分は、ユーザーの大半を占める低年齢層には、ウケなかったようだ。今までにないシステムだけに、不安な点が多く、購入に踏み切るまではいかなかったのだろう。そのため、ヒット作をいくつも出したメーカーの作品で、TVCMを流したにもかかわらず、埋もれていってしまった。

長い年月、人々の悩みを聞き続けた天使アルルーナ。彼女はこの再臨の部屋にいる。

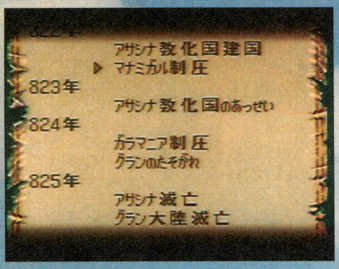
実体を持たない異世界よりの使者

主人公に許された時間は20年しかない。なぜなら20年後には、このゲームの舞台であるグラン大陸が、滅んでしまう運命にあるからだ。どうやって主人公がその事実を知ったのかはわからないが、グラン滅亡までの歴史書であり、助言者でもある「世界記」とともに、彼は異世界よりこの地にやってきた。グランを滅びから救うためには、世界記に記された歴史の鍵となる事件を、少しずつ変えていくしかない。これが「グランヒストリア」の物語の導入部だ。



この2つの玉ようなものが主人公達の正体。赤い方が主人公、青い方が世界記だ。

滅亡が決定している地を救うために、未来から、または、現実世界から現れた主人公という設定は、決して珍しいものではない。だが、この「グランヒストリア」では、主人公が異世界より来たということ以外、プレイヤーですら、正体がわからない状態でゲームが始まるのだ。



このままではグラン大陸は、世界記の示す通りに滅んでしまう。

グラン大陸を訪れた彼が何者で、どこから来たのか、なぜグラン大陸の滅亡を知り、それを救おうとしたのか、これがまったく示されない。世界記によって未来がわかるかわりに、自分自身のことが謎なのだ。

2つの身体と1つの精神

実体を持たない主人公が、人間の身体を乗っ取ることで行動できるという設定は、とても面白い。

最初に主人公は、結婚式の前夜に殺された青年・トールの身体を借りる。主人公は、ある事情から結婚式をすっぽかしてしまうが、相手のことを「かわいそうだな」という程度に思うだけだ。一見冷たいようだが、主人公にとってその少女は、「トールという青年の婚約者」でしかないのだから、当然の反応かもしれない。

しかし少女は、前日までは何の素振りも見せなかった婚約者の心変わりに苦悩する。

また、中盤、主人公はトールの身体を敵に奪われてしまい、別の身体に乗り変わる。そのために、今までの知り合いに会っても、姿が違うために友人だという態度をとることはできない。敵が乗っ取ったトールの身体を、主人公だと思っているからだ。あれは自分ではない、自分はここにいる…。そう言いたいのに言えない辛さ、焦燥感を十分感じることができた。

このような、精神と肉体が異なるが故のイベントが、ストーリーに深みを出している。

牛車ならぬ象荷車への襲撃。象の足が見えているのだけど、わかるかな？

裏技情報

★所持金の無限増殖

主人公が国王になれる810年まで進め、新王都の戦蔵に行き、さんきゃく以外のキャラを選んで仲間にする。そして、そのキャラの装備品を全部外して売り、戦蔵に戻って仲間から外す。その後、いったん外に出てからまた仲間にすると、売ったはずの装備品をちゃんと身につけている。あとはこれを繰り返せば所持金をいくらでも増やすことができる。ただ、このゲーム、中盤以降お金に困ることはないと思うのだが…。

全方位ドームバトルシステムの緊張感

現在のRPGにおいて最も時間を費やす戦闘に、このゲームは「全方位ドームバトルシステム」と呼ばれるものを採用している。これは自分の周囲360度を4方向に分割し、さらに地上と空中を区別した合計8カ所を戦闘区域としたものである。プレイヤーは画面下のレーダー状のもので敵の位置を確認しつつ戦うのだ。

この味のある背景が、何となくアンリ・ルソーっぽいと思いませんか？

こう書くと何やら難しそうだが、実際にはそれほどでもない。前後左右および地上空中の視点移動は、十字キーで切り替えられるし、行動もコマンドアイコンから選ぶために余計な操作はあまり必要ではない。一歩間違えれば単なるAボタン連打に陥ってしまいがちなところを、「方向」という要素を入れたことで、うまくバランスを取っている。四方を囲まれているときは逃げられない、などルールも分かりやすい。

だが、戦闘全体のバランスについては、少し好みがわかれそうだ。まず、敵とのエンカウント率がやたらに高い。さすがに、1、2歩歩いただけで敵とばったり、というほどではないが、1画面を横切るのに2回は戦闘する。だが、逃げることも可能なので、そう毎回つきあう必要はないだろう。

けれどこの遭遇の多さによって、戦闘自体がかなりきつく感じることも確かだ。自分は1人でも敵は複数、というのは珍しくなく、HPにはどれほど用心してもしすぎることはない。

戦闘でのダメージが、普通攻撃は可変で魔法が一定であったり、かなり頻繁に装備を買い変えなければいけなかったりと、ややバランスに詰めの甘さを感じられた部分もあった。補助魔法（道具）や状態異常に関しても、その存在意義を感じさせる場面が少ない。

やはりこのゲームの楽しみは、自分の起こした行動の結果を見ることであって、戦闘はその手段にすぎないのだろう。キャラを極限まで育て上げ、隠しアイテムを捜し回る、といったRPGがお好みの人には、あまりオススメはできないかもしれない。

ここは天使の墓場。暴走し狂った天使達の残骸がそばに見える。

歴史を変えることは本当に正しいのか？

20年に渡る主人公の冒険においては、常に歴史を変えることの是非を主人公＝プレイヤーに問いかける存在がある。一人はトールの婚約者であった少女、そしてもう一人はケインと名乗る黒衣の預言者である。

トールに裏切られたと思い悩んだ少女と、主人公は数年後再会する。だがそのとき、少女は新しい道を歩んでいた。その決断を下すまでにどれだけの苦悩があったのか…。いっそのこと、トールの身体に乗り移ったりせず、きちんと死んだ事にしておけば、彼女もこれほどまでに数奇な運命を辿ることはなかったのに、と思ってしまうのは、ゲームの楽しみ方としては間違っているのだろうか。

移動はこんな感じで結構自由に動ける。行けるところは限られてるけどね。

序盤の重要ポイント

「時渡りのみづち」に乗り、今一度時を遡る

物語の序盤、主人公は結婚式が盗賊に襲われてしまうことを知りつつも、何だかんだと流されて、結婚式を止めることができない。プレイヤーとしては、どこかで選択を間違ったか？　とリセットしたくなるかもしれないが、そのままで大丈夫。世界記がこの時だけ時間を戻してくれるからだ。

そのときに主人公は、「時渡りのみづち」という竜に乗って時を遡る。あっという間に終わるイベントだし、「選択を間違うとこうなってしまうよ」という練習のようにも感じるから、きっとすぐに忘れてしまうだろう。だが、このイベントと「時渡りのみづち」を、心に留めておくことをぜひお勧めする。そうすると、物語の終盤でちょっと感動的な気持ちになれるはずだ。

「時渡りのみづち」という竜の姿は、ここでは見ることができない。一度だけこの竜を見られるが、それはずっと未来のこと。

解答のでない幸せの価値

プレイヤーの、そんな迷いの心をいいタイミングで刺激し続けるのが、預言者・ケインだ。主人公の前にふらりと現れ、「歴史に逆らうな」と忠告するケイン。彼の真意を探るよりも前に、その言葉に翻弄される。

大陸を滅亡から救うための、正義だと信じる自分。個々の運命を狂わせてまで行う救済は、偽善だと感じる自分。どちらも本当の気持ちであり、おそらく、答えはないのだろう。

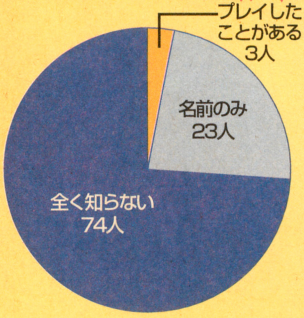
「個人の幸せ」と「全体の幸せ」は、どちらが優先されるべきなのか、という問題は古今東西あらゆるところで語られた。だが、「グランヒストリア」はどんな高邁な思想書よりも深く、この2つの幸せについて、考えさせられる機会をくれたのだ。その意味で、これほど感情移入できたソフトはなかったと思う。

罪の意識と自問自答に心をくすぶらせながら、「歴史」の重さを感じられる。そんな人にしかこのゲームはプレイして欲しくない。

主人公がこの世界に来たことで、彼女の運命も急転してしまった。

100人に聞きました in秋葉原

「このゲーム知ってますか？」



7割強の人がまったく知らないという結果。発売から、まだ2年も経っていないのになあ。「名前のみ」の割合がやや高めなのは、やはりTVCMの効果が大きいようだった。

かつてなかった「青春の思い出」RPG

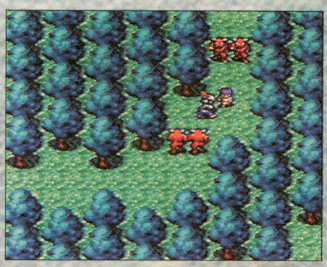
発売日	メーカー	機種
94・11・18	アスク講談社	スーパーファミコン
ジャンル	編集部購入価格	入手難易度
RPG	2980円	易しい

「父さんと母さんは実は若いころ…」。これは平凡な少年と仲間たちの、タナボタに豪快な冒険物語なのだ。

なんてったって小市民

RPGの主人公は、たいてい、伝説の勇者の忘れ形見とか、王国の騎士団長の息子とか養子とか、そういう特別な存在だ。ゲームをやっていると、そんな決まりきった設定に良く出会う。もちろん、ゲームの中だけでもそんな特別な存在に感情移入して楽しみたい、という考え方もあるけれど、あんまり同じような設定のゲームばかりだと、いいかげん食傷気味になってしまいがちだ。そしてもしも、そんなゲームの氾濫にうんざりしているなら、「マグナブラバン」を体験してみてほしい。きっとキミも、「おやっ」と思うはずだ。

「マグナブラバン」の主人公アレクスは、幼いころ、魔物に襲われたところを騎士に助けられて以来、弱きを助け強きをくじく騎士に憧れながら成長した少年だ。が、父親は村の羊飼い。ようするに平民。騎士にとりたててもらうには、武術大会で優勝でもするしかない。少年は、なんの後ろ盾もない自分を知りながらも、騎士への憧れを捨てず、夢を見続ける。そしてそんな息子を、羊飼いの父親はどこか苦々しい思いで見つめてきたのだろう。非現実的な華々しい世界に憧れる息子を、地道な人生を送る父親が、自らの存在意義など考えてしまいながら見守る。うん、とっても小市民な感じだ。



主人公の、憧れの騎士様。忘れ得ぬ大切な思い出だ。

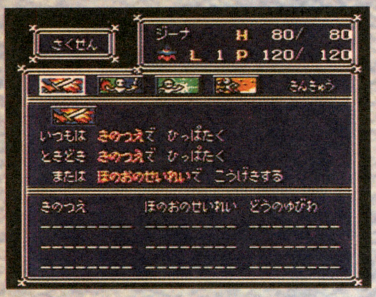
そして少年は、ほんとにひょんなことから、飲んだくれの旅の戦士や高ビーな魔法使いの少女とともに、王国の騎士として任命されることになる。世界征服をたくらむ魔王が、少年たちの住む「大陸」を、虎視眈々と狙っているのだ。少年たちは魔王の居城があるという「闇の世界」をめざし、旅に出ることになる…。

しかし、小市民な騎士志願、わがままな魔法使い、だらしない戦士と、それだけそろえば十分といったところのメンバーに、お気楽な僧侶、お調子者の勇者（伝説の勇者の末裔）と来た日には、あきれる前に笑ってしまうしかない。キャラたちは、戦闘シーンでも様々な表情を見せる。回復アイテムを使うとウィンクしてみせたり、敵を全滅させると、みんなとっても嬉しそうだったりしてね。

戦闘システムも個性的だ

RPGにつきものの戦闘に関しては、基本的にはランダムエンカウントで画面が切り替わるタイプ。だが、「マグナブラバン」の戦闘は、かなり個性的なシステムを取り入れている。

まず、通常画面のうちに、命令を組み合わせて作戦を用意しておき、その指示に従ってオート戦闘が行われるのだ。作戦には何種類かあって、「直接攻撃」「間接攻撃」、そして、体力値や精神値がかなり減少した場合のための「きんきゅう」などが設定出来るようになっている。もちろん戦闘中には、個々に命令を下すモードに変更することも出来るが、クォーター視点のせわしない戦闘画面のため、一人一人に指示していくのはとても面倒なのだ。そんなわけで、死にそうになった場合やMPがなくなって補給したいような場合は、「きんきゅう」の作戦で対応していくわけだが、「MPあるいはHPがなくなったらアイテムで補充」に設定していても、アイテムの在庫がなくなったり、補充される値が敵から受けるダメージの総量に追いつかなくなると、対処が間に合わなくて死んでしまうこともある。基本的にはオート戦闘の使い勝手はそれほど良くないのだ。



命令系統は大味だけど、組み立ては、わりと楽しい。

ただ、敵とのレベルにそれほど差がない場合は、特にひどくストレスを感じるということもなく、全体的にゲームはさくさくと進んでいく。敵とのエンカウントに関しても、ごくたまに多く感じることがあるていどで、バランス的には悪くない。あと、経験値に対してお金の入る量が多めで、気がつくと結構な額のお金がたまっていたりして、嬉しい。戦闘シーンのサウンド関係が、わりと単調な感じなのは、若干気になるかもしれないけど…。

ストーリー展開も、ほぼ一本道で、それほど激しく悩むようなところはないだろう。ただ、序盤の後半に登場する「迷いの森」の迷わせ方が、絶妙なバランスの中途半端さ(何だそりゃ)で、適当にマッピングなしで解こうとしたら、本気で迷ってしまった。つまり、最初から素直にマッピングしながらいけば、簡単に解けるということだ。

これぞ青春の思い出

慣れない酒を勧められ、断りきれないままに…。そして酔っぱらって、勢いだけでとんでもないことをしでかしてしまったりする。是非はともかく、これこそ青春ってやつだ。

強がってみるのもオトコノコ。しかし急性アルコール中毒には気をつけろ。

酒の勢いで王国の騎士に…、というタナボタ展開もすごい。

そして、青春に乾杯

主人公のアレクスは、故郷を旅立つ際、母からおまもりとして「うたうすいしょう」を手渡される。アレクスの家に代々伝わる家宝である「うたうすいしょう」。父母の思い出がつまったその宝物は、アレクスの心の変化、成長、そして恋にも、関わっていく…。

派手なグラフィックスや壮大な音楽絵巻こそ無いけれど、とても生き生きとした魅力に溢れた作品。

漠然とした憧れを胸に旅立った、ごくふつうの少年の成長を、丁寧に描こうとしているように思える作品。

そこには、どこか温かく懐の大きな、大人の視点が感じられて仕方ない。

この作品の持ち味である「お気楽キャラ」に、一方で、RPGの登場人物に過剰な期待を抱きがちなユーザーは、物足りなさをおぼえるかもしれない。彼らには、重い血の宿命だの上段に振りかぶった正義だのは存在しないからだ。

しかし、冒険の舞台を身近な存在のキャラたちが動き回ることで、その世界や冒険の時間などに対する具体的なイメージが生まれるという利点も。そこにはあるのではないか。様々な土地を訪ね、人々とふれあい、友情をあたため、冒険の遍歴を重ねた後に、名誉もごほうびも求めずに、大切な人と共に平凡な人生に帰っていった主人公の思い。

その、まっとうな平民の家庭に育った主人公だからこそ感じることのできる素朴な思いを、プレイを終えたユーザーが感じることが出来たのなら、このゲームはひとつの作品として成功したと言えると思う。

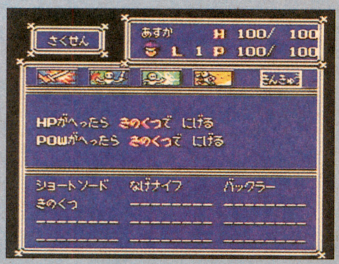
作られていそうで、しかし、なかった「青春の思い出RPG」。

それがマグナブラバンなのかもしれない。

ワンポイント攻略

～ダイナリアル戦闘システムとは？

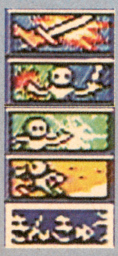
「マグナブラバン」における、スピード感あふれるリアルタイムバトルを楽しむためには、独特の戦闘システムを理解しておく必要があるぞ。以下に簡単にまとめたので、参考にしてほしい。



まず、コマンド画面で「さくせん」を選び、細かい指示を入力しておく。

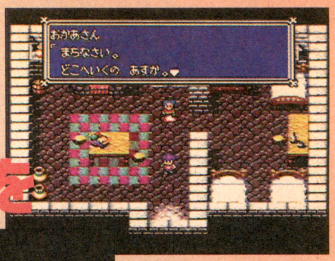
設定の通りにキャラが戦うぞ。アイテムは持ってる数しか使えないから注意。

戦闘中のAボタンで作戦を変更出来る。臨機応変に！



「直接攻撃」
「攻撃と防御」
「間接攻撃／魔法」
「逃走」
「きんきゅう」の
5パターンの作戦を
使い分けよう！

主人公の遍歴はここからはじまる。序盤からの物語の流れを一挙公開！



おかあさんの制止を振り切って出かけた闘技場で…。

肩に力が入らないどころか、大いに小市民テイストなこのゲーム。もう、序盤から何とも言えずスケールが小さい。しかし、そんなところこそ、究極の味わいなのだ！

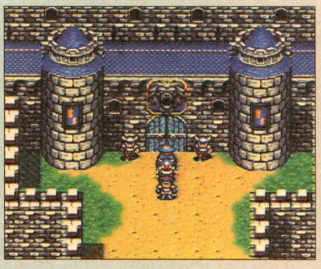
タナボタ騎士団の運命は？

主人公はおかあさんの止めるのも聞かず、勇んで武闘大会に出かけていき、そこで、飲んだくれのおっさん（ゲッツ）と、何やら高ビーな魔法使いの少女（ジーナ）と出会う。そして武闘大会の結果は、案の定…。

武闘大会でコテンパンにやられて、宿屋のベッドで目をさました主人公。宿屋の酒場で戦士と魔法使いに再会して、なぜかヤケ酒をつきあわされるはめに。クダを巻かれながら飲んでいると、その時、闘技場の方角で大きな物音が…？

駆けつけてみると、なんと、魔王の手になる魔物に闘技場が強襲されていて、武闘大会に勝ち抜いた屈強の戦士たちが、皆、全滅してしまっていたのだ！　そして、その場にいる三人が、ついさっきまで負けてヤケ酒飲んでいた連中とは知らない大臣は、彼らが魔物の襲撃を無傷でやり過ごした強者だと、誤解してしまう。

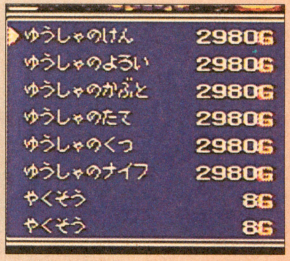
かくして、ここに、世にも弱っちい「魔王討伐隊」が編成されたのだ。



数奇な運命に翻弄されて、というようなモノでは決してない三人の旅立ち（笑）。

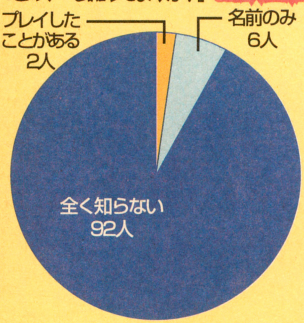
そして…

三人の旅は、まだ始まったばかりだ。実際に起こる冒険の数々は、是非キミたちの目で確かめてほしい！



スタート地点の南の、変な道具屋。この勇者装備一式は、果たして何のために？

100人に聞きました 「このゲーム知ってますか？」 in秋葉原



本作は読者が投稿ハガキで寄せてくれたタイトル。編集部内でも、誰も知らなかったりした。ちなみに編集部が購入した中古ソフト内のデータはレベル９９でした。

NAGE LIBRE～静寂の水深～

ふざけた設定にまじめなシステムが妙にはまってます

発売日	メーカー	機種	ジャンル	編集部購入価格	入手難易度
95・2・24	バリエ	SFC	SLG	5899円	やや難

セーラー服を着たコテコテの美少女キャラが5人並んでいるパッケージで一目瞭然のギャルゲー。しかし、だからといってキャラクター、ビジュアルに頼ってゲーム内容が乏しいゲームではないぞ。

ギャルゲーだからって、なめちゃいけないよ

ジャンル分けすれば、「ナージュ・リーブル」はシミュレーションRPGになるだろう。「すばやさ」の数値が高いものから行動をして、移動、戦闘、場合によっては会話などを行いながら、そのステージのクリア条件を目指していく……、というのが大まかな流れ。主人公たちは異世界「ナージュ」から脱出するために戦いを続けるのである。

戦闘シーンは、カードバトル方式になっていて、かなりの緊張感を与えてくれる。もちろん、レベルが高いキャラクターが有利ではあるが、カードによっては一発逆転もありえるので気が抜けないものになっているのだ。

また、戦闘には様々な要素が絡んできている。地形効果や職業ごとの相性、支援効果までSLGに良く見られるシステムも、このゲームの世界観に合わせてうまく消化されていて楽しませてくれる。

ここまで読んでみて、これは意外と硬派なゲームなのでは、と思われるかもしれないが、そこはギャルゲー。グラフィックの絵と合わせて、ぶっとんだストーリー展開が、我々の心を和ましてくれるぞ。

右下にあるのがキャラクターゲージ。これを早くためるコツを見つけることが攻略の近道だ。

ちょっと良いウラワザ

●戦闘が楽になる誕生日

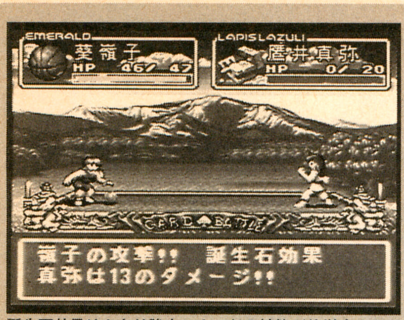
桜井彩香	1月23日
姫ノ木舞	4月5日
霧島　唯	6月7日
静本美姫	8月9日
葵　嶺子	10月11日

この誕生日を入力すると、戦闘中のカードに必ず誕生石効果がつくので、とても戦闘が楽になるぞ。

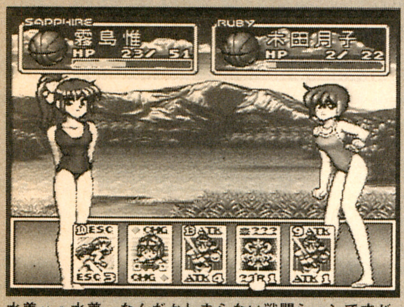
●プロフィール紹介

桜井彩香	10月10日
姫ノ木舞	3月3日
霧島　唯	2月14日
静本美姫	7月7日
葵　嶺子	12月24日

これを入力すると、各キャラクターのプロフィールが紹介される。最後にラスボスのプロフィールがでてきたのは笑えた。



誕生石効果はかなり強力。カードの性能が倍増するので戦闘がとても楽になるのだ。



水着ｖｓ水着。なんだかしまらない戦闘シーンですが、これにもちゃんと戦略的な意味があるのですよ。

SLGとしての完成度は高いのだ

このゲームは、実に細かいところまで気を配って作られている。

まず、地形効果。

地形効果というものはたいていのSLGの場合、場所ごとによって防御が上がったり、攻撃をかわしやすかったりするものがほとんどだが、このゲームではそれに加えて、MAXになると行動できる「キャラクターゲージ」の上昇率が変化するようになっているのだ。上手く使うと、敵に行動をさせないままで、続けて攻撃することも可能になる。

また、支援効果も面白い。

これもSLGでは良くあるシステムで、このゲームでは「お友達システム」と呼んでいるが、相性によってはパワーダウンしてしまったりするので、結構気を使ってしまう。有効範囲が5×5マスという大きさなので意外なところで効果を与えてしまったりする。

これら以外にも、レベルアップのシステムや、キャラクターの部活（職業みたいなもの）による相性の差、誕生石システムなど本当に細かく作られていると思う。最初はお遊び要素と思った「着せ替えシステム」もステータス変化につながったりして、かなり驚かされたものだ。

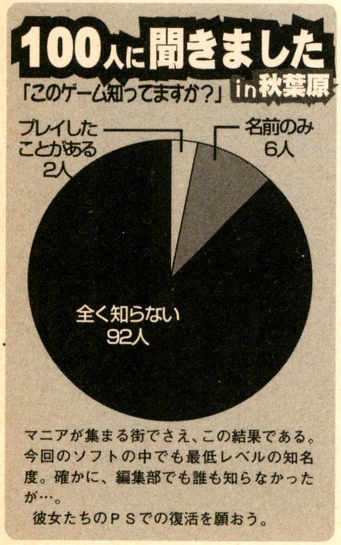
ただ、残念なのは地形効果以外はそれほど大きな影響を与えない、と感じられたこと。多少のカード運もあるが攻撃力重視のごり押しでなんとかなってしまうことが多かった。

早すぎたギャルゲー？新世代機での復活なるか！

ゲーム内容は良いし、キャラクターもカワイイ。売れない要素は少ないのだが、何故にマイナーなのであろうか。決してゲームが評価されてないわけではない。PSで続編の発売が決定されているし、雑誌による読者の評価も中々のもの。

一つ考えられるとすれば、それはハードの能力が問題なのではないだろうか。ギャルゲーには奇麗なビジュアルがつきもの。SFCも確かに奇麗だが、静止画のみ、というのは少々さみしい。アニメーション・キャラクターがしゃべる、などの要素があればもっと人気がでたはずである。勿論、これは高機能マシンがでている今だからこそ言える話。

「ナージュ・リーブル」は早く出過ぎたギャルゲーだったのかもしれない。PSでの復活に期待しよう。



マニアが集まる街でさえ、この結果である。今回のソフトの中でも最低レベルの知名度。確かに、編集部でも誰も知らなかったが…。
彼女たちのＰＳでの復活を願おう。

異色のマイナーゲームとして、むしろメジャーになったあまのじゃく作品

発売日	メーカー	機種	ジャンル	編集部購入価格	入手難易度
94・12・23	TNN	SFC	ACT	3980円	普通

独特のワイヤーアクションがいろいろな意味で話題に。とことん遊び込むにはぴったりだ！

数奇な運命をたどった、幻の名作なのか

ユーズド・ゲームズの読者諸氏ならば、「海腹川背」と言えば、「あぁ、あれね」ぐらいの認識は持っているんじゃないだろうか。だけど、それと「遊んだことがあるかどうか」は、また別の話。つまり、ぽつぽつと雑誌などでも紹介され、異色のマイナーゲームとしてメジャーになったにも関わらず、結局のところ新しいユーザー層に受け入れられたかどうかは定かでないというのが、「海腹川背」なのだ。なんとも数奇な運命のゲームではないか。

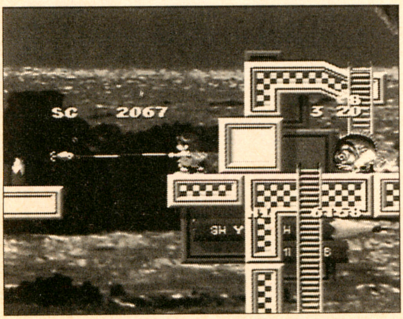
もっとも、雑誌の誌面を用いてワイヤーアクションの可能性を喧伝するのは難しいことだし、実際に他人のプレイの再現映像で目からウロコを落としたとしても、それを実際にできるようになりたいと考えるかどうかは、人それぞれだろう。

おまけに「海腹川背」は、そのゲームシステムのみにとどまらず、すべてにおいて、まんべんなくヘンなのだ。水墨画のような背景に、野菜や文房具が立ち並ぶステージのシュールさ。そもそもの世界観がヘンなら、魚介類系の敵キャラもヘン。キャラのやられ方もヘン（主人公の姿が消えて、背中のリュックサックだけがヒラヒラ落ちてくとか）。それに加えて、取扱説明書の一文も、けっこうヘンだ。

「海腹川背」というタイトルにはきちんと理由づけをしているのに（海の魚は腹に、川の魚は背に脂が乗っていると美味しい、という板前用語だとか）、世界観やゲーム内容の説明になると、いきなり「なぜか、海腹川背さんは…」と書いてくるのだ。「なぜか」はないだろ、「なぜか」は。

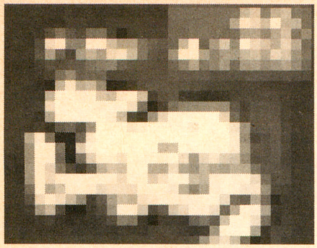
海腹川背さん（主人公の女の子）は、伸びたり縮んだりするルアーを駆使し、途中で魚介類の敵キャラをしびれさせ、背中のリュックに収納したりしながら、面クリアするための出口（どう見ても入り口だが）を目指していく。が、やっぱり不思議だ。

なぜ？　なんのために？　リュックにしまった魚介類はご飯のおかず？　しかし、謎は謎のまま置かれてしまうのである。



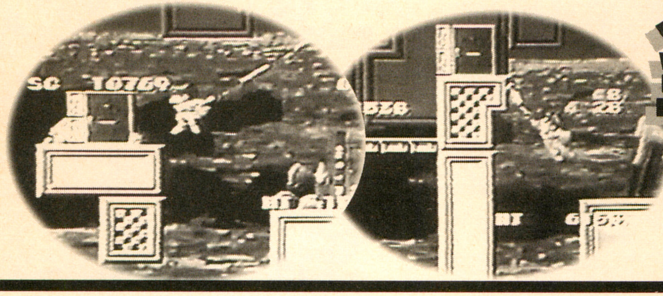
なんというか、自分を見失ってしまいそうな世界です。

「海腹川背のビデオ」極秘入手！



極秘入手の品のため、お見せできないのが残念だっ！

編集部員が入手した一本のビデオテープ。そこには、まさに「海腹川背」をしゃぶり尽くした男たちの、熱い戦いの記録が残されていた。独自に編み出した技に「ハイパー＊＊飛び」「☆☆☆ジャンプ」等のオリジナルネームをつけて紹介する様は、まさに職人。いっそ、ソフトと同梱で販売したらどうかと思わせるほどのできだ。



こちらは編集部の挑戦映像。「海腹川背」のステージはショートカットの宝庫だ

遊びたければ学べ、そして慣れろ、という無言のメッセージ

そっけないデモ画面のあと、プレイヤーは唐突にゲーム画面の中に放り出され、何から始めたらいいかわからないような、そんな不安にかられてしまうはずだ。ワイヤーアクションはとっつきにくく、敵キャラは強い。ボスキャラとの戦いなんて持久戦で、つまりはザコキャラを「どこでどう避け続けるか」でしかなかったりする。話だけ聞いていれば、まごうことなきクソゲーなのである。

不親切。もちろんこの作品を、その一言で終わらせてしまうこともできるだろう。しかし、「海腹川背」には、ごく少数の選ばれた人々だけを引きつける、麻薬のような魅力が潜んでいるのだ。逆に言えば、決して、すべてのプレイヤーにお勧めできるソフトではないということだ。

遊びこめばこむほど、ゲームの懐深く入り込んでいける。操作に慣れれば慣れるほど、誰もが舌を巻くほどに、ゲームの中のキャラクターの一挙手一投足に同一化できるという快感。それは、激辛のシューティングゲームなどにも通じる、マニアにのみ許された感覚に似たものなのかもしれない。

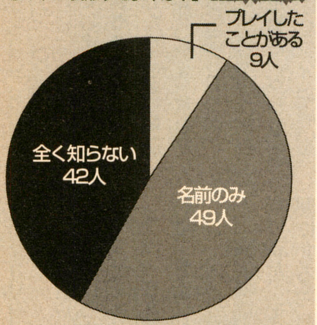
むろん、ゲームシステム自体の作り込みが甘ければ、そこまで遊び込むことはそもそも不可能だ。つまり「海腹川背」の中にあるのは、「ただ一つの答えしか導き出せない、単純な方程式」などでなく、無限の解答、そのものなのである。

昨今の生ぬるいゲームに飽き飽きした読者には、この辛口の世界を、敢えて勧めてみたい。挑戦精神を持ってみるのも、たまにはいいものだ。

見た目はとっつきにくいのに、やがて噛めば噛むほど味が出るような人柄を知り、そうして、無二の親友となっていく…。

たかがゲームと言うなかれ。ソフトとのそんなつきあい方も、時には悪くない。

100人に聞きました 「このゲーム知ってますか？」in秋葉原



さすがは平日の秋葉原を闊歩する人々、大半は「知っている」と答えたものの、プレイしたことがあるかとなると…。何はともあれ、マイナーなのにメジャーなタイトルの面目躍如（？）だ。

魔天伝説～戦慄のオーパーツ～

「メ○テン」のモノマネ？　しかし、オリジナルの楽しさがこのゲームにはあるのだ！

発売日	メーカー	機種	ジャンル	編集部購入価格	入手難易度
95・10・27	タカラ	SFC	RPG	5480円	やや難

「魔天伝説」は、確かに、どこか「メ○テン」に似ている亜流ＲＰＧだ。しかし、カスタマイズする楽しさは、このゲームでしか味わえないものなのだ。

武器やステータスを、プレイヤーの思い通りにカスタマイズできるＲＰＧだ！

店頭で見かけたことがありますか？

『魔天伝説』は、まったくといっていいほど、店頭で見かけることがなかったと思う。キャラクターデザインに、当時きってのグラフィック・モデリングアーティストの、寺田克也氏や韮沢靖氏を起用するなど、外部の作家をメインにした非常に豪華なソフトなのだが…。

お店の人が売れないゲームと判断した結果、入荷しなかったのか、それとも、宣伝の仕方が悪かったのか…。

確かに、モノマネＲＰＧに感じるところもある。しかし、このゲームにしかない面白さも持っているのだ。

『魔天伝説』の舞台は世紀末の日本。突如起きた時空の歪みで、日本は地球から分離してしまい宇宙へと飛び出してしまう。そして、荒廃した都市に伝説上の遺跡が出現したり、魑魅魍魎が襲いかかってきたりする、という伝奇ＲＰＧだ。

さすがに、外部の作家が担当したためか、グラフィックのクオリティが高い。モンスターのグラフィックはやや荒く感じるものの、おどろおどろしいデザインがクールで、見た目の雰囲気は非常によいのだ。

また、フィールドマップが、現実の日本と同じ作りになっており、ゲームの世界への没入度を高めてくれる。特に、新宿を中心とした東京の地理が、現実のものと同じで、よく再現されていると言えるだろう。

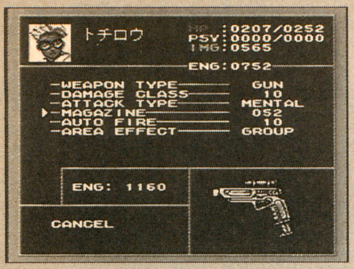
モノマネではない面白さとは？

しかし、全体的なゲームシステムは、「女神転生」のそれに近いものになってしまっている。フィールドマップ上では、アイコン化したキャラを動かして、目的地に移動。ダンジョンは３Ｄで構成されているなど、画面構成が似ているのだ。また、モンスターを仲間にすることもできたり（イベントで特定のモンスターのみ）と、正直なところ、単なるモノマネに感じてしまった。

だが、『魔天伝説』は「女神転生」のモノマネで

戦闘シーン。モンスターのデザインがカッコイイ。ややグラフィックは粗いが…

魔天伝説のすべて



武器カスタマイズ画面。イベントで手に入る武器からカスタマイズできる武器に持ち替えると、もう一度エネルギーを使用して作り直さなければならないので、注意が必要だ。

東京駅周辺のフィールド画面。このように、現実の風景の位置とほぼ同様に再現されている。特に、新宿周辺は必見だ。なお、画面中心のレーダーは、方向や人などがいる場所を示している。

はない面白さがある。それは、ゲーム中のほとんどのシステムに、モンスターを倒して得る「エネルギー」が関係していることだ。

それでは、「エネルギー」に関係するシステムの面白さを紹介してみたい。このゲームでは、武器・アイテムショップが存在しない。では、どうやってアイテムを得たり、武器をパワーアップするか。先ほどの「エネルギー」で行うのである。

武器は、エネルギーを与えることによって、銃のマガジンを増やしたり、単発、オートマティックなど、様々な形状にカスタマイズすることができるのだ。ちょうど、最近流行の「ミニ四駆」に通じる楽しさがある。また、武器のグラフィックが、振り分け方によって変化するのもよい塩梅だ。

また、十項目以上もの細かく分かれたステータスを、プレイヤーの好みで上げることも可能になっている。

アイテムも武器と同様に、エネルギーを使用する。ただ、武器のそれとは違ったシステムになっている。「アイテムマトリクス」と

冒頭のシーン。こうした立体的な敵キャラが出てくるのも、このゲームのウリなのだ。

いって、一度入手したアイテムを、自分の手で好きなだけ作り出すことができるようになっている。ダンジョンの奥深くに入っても、アイテム切れの心配がないので、気持ちよく先に進むことができるのだ。

このように、「エネルギー」を使って様々なものをカスタマイズしたりする楽しみが、このゲームの醍醐味と言えるだろう。

独特の雰囲気にひたってほしいゲームだ

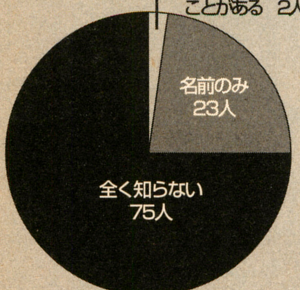
しかし、所々に残念な部分も見受けられた。中盤以降に入手する武器は、カスタマイズすることができない。そのため、せっかくの武器をカスタマイズする楽しみが、序盤のうちに終わってしまうのだ。

また、各エリアごとのモンスターのバリエーションが少なく、3Dのダンジョンが結構広いため、物語の展開が冗長に感じてしまった。

とはいえ、現実に近しい、荒廃した近未来世界に、民話や伝説を元にした物語や敵モンスターがミックスされた独特の世界観。そして、それをより印象づけるグラフィックデザインなどが絶妙なマッチングのこのゲームを、ぜひ味わってほしい。

100人に聞きました

「このゲーム知ってますか？」in秋葉原



認知度はやや高かった。グラフィックデザイン界の2大巨匠が関わっていたためか。しかし、このプレイした人数の少なさときたら…もう少し頑張って宣伝してほしかったところだ。

シャドウラン

電脳世界を見事に表現した映像は必見！！

発売日	メーカー	機種
96・2・23	コンパイル	メガCD
ジャンル	**編集部購入価格**	**入手難易度**
RPG	5980円	やや難

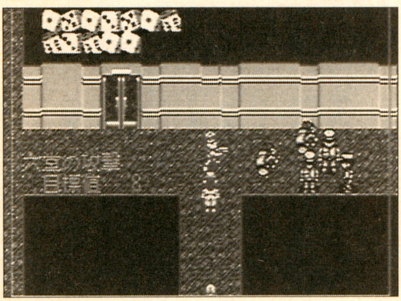
「最強最後のMEGA-CD・RPG！！」。これが「シャドウラン」につけられたキャッチコピーだ。「最強」とまで言いきった自信のほどを余すところなく伝えたい。

時代に埋もれてしまった良作

1996年2月23日と、比較的最近発売された本作だが、時代はすでにメガドライブからサターンへと移っていた。「バーチャファイター2」「セガラリー・チャンピオンシップ」などの大作が1995年末に発売され、サターンの攻勢が始まっていたため、セガ系の専門誌でもメガドライブの情報はほとんど掲載されなくなっていた。そんな時期に、紆余曲折を経ながらも発売したコンパイルにまずは拍手したい。雑誌上に大きな広告を掲載したりしていたが、「やっぱり新世代機はすごいよね」という波には逆らえず、埋もれてしまった作品だといえよう。

「シャドウラン」はRPGだが、一般的なRPGとはかなり異なっている。敵を倒してもお金やアイテムどころか経験値すらもらえないうえに、そもそも戦闘自体がゲーム中に20回程度しかない。ストーリーは全7章。依頼を受ける→情報収集→戦闘（依頼をこなす）→報酬を得る、といった流れで一つの章が終わる。

情報は主に情報屋や「サーカスネット」というネットワークから得ることになる。前述したように戦闘が極端に少ないため、RPGというよりもAVGといった印象さえ受ける。それもそのはず、テーブルトークRPGがもとになっているのだ。その影響は戦闘時にも現れており、攻撃や回避の判定はダイスで決めることになる。攻撃を選ぶと目標値が現れ、ダイスの目がそれ以上かそれ以下で成否が決する。魔法を使った場合は成否のほかに、呪文を使ったことによる疲労を決める「ドレイン判定」まである本格ぶりだ。そのため、ダイスの目次第ではアッサリと負けてしまうこともあり、ザコだと思ってなめていると、とんでもないことになってしまう。



これが戦闘画面。攻撃方法を選ぶと、画面上のサイコロが一斉に回転し始める。

サイバーな雰囲気にひたろう

舞台は21世紀の東京。世界は大いなる変化「覚醒」を迎え、伝説上の存在だったエルフ、オークなどの「メタヒューマン」が誕生。精霊の力を使う「魔法使

これが電脳空間「マトリックス」だ

い」、能力を高めるため肉体を改造する「サイバーウエア」の登場。プログラムと一体化し、電子世界に意識を飛ばす電脳空間「マトリックス」の成立。これらが相互作用し、テクノロジーは飛躍的に進化していった。こうした奇跡の光はより濃い闇を生みだしてゆく。それらの問題を解決するのが主人公達。影の世界を駆け抜ける「シャドウランナー」だ。こういったサイバーパンクの雰囲気は、好きな人にはたまらない設定だろう。

「覚醒」の混乱を乗り切った日本は巨大企業が支配する国となっている。東京はどの企業にも属さない中立地帯となり、市場であるとともに実験場と化していた。「覚醒」の傷跡がまだ癒えない池袋や、渋谷を根城とする「ストリートキッズ」の抗争、「メタヒューマン」を毛嫌いする人間達は、暴動を起こした末に彼らを隔離、そんな人間達に対する「メタヒューマン」たちの抵抗組織など、この世界は破壊と復興、繁栄と退廃が共存している。さらに国家をもしのぐ権力を身につけた企業が、絶え間無い抗争を繰り返している。1章当たりが短いということもあり、ゲーム内で語られなかったことは多い。時間的な制約があったのか、続編を出す予定だったのかは分からないが、魅力的な世界だけにもう少し堪能させてほしかった。

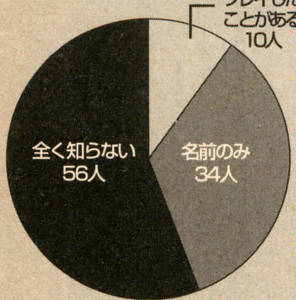
CD-ROM、しゃべればいいってものじゃない

メガドライブ最後のRPG。ハードの終わりのころには、そのマシンの力を引き出すことが可能となるためか、デキのいい作品が多い。しかも、CD-ROMの大容量とくれば、アニメーションがバリバリで、しゃべりまくり。デモなんか10分くらい垂れ流し状態というのを想像してしまう。しかし、この「シャドウラン」のオープニングデモは実にアッサリしたもの。ROMのソフトですらもっと凝ったものがあるくらいだ。グラフィックも特に優れているわけではないし、BGMもCDの生音ではない。率直に言って、CDで出す必要があったのだろうかと思ってしまった。

しかし、これが早合点だと分かるのが4章と6章。電脳空間「マトリックス」での表現に、これでもかと言わんばかりにCGを使っている。しかもそれが秀逸。電脳空間を表現した奇妙な石柱群や洞窟を抜け、求める情報にアクセス。文字情報が流れる中、データを検索しているとプログラムが徐々に集まって侵入者撃退用のロボットが組上がる。そのロボットがこちらの攻撃でポリゴンがぼろぼろ欠けていくようにして消滅する様を見ながら、思わずにやけてしまった。過去のSF映画、アニメなどでこういったサイバースペースを表現したものは多いが、個人的には3本の指に入ると思われる。無駄にアニメを垂れ流すよりも、効果的にピンポイントで使う方が見る者の目を奪う。ゲーム自体の設定や雰囲気もさることながら、このCGを見るためだけに買ってもいいと思う。

100人に聞きました

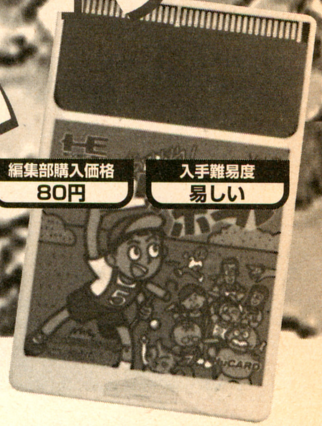
「このゲーム知ってますか?」in秋葉原



「シャドウラン」はテーブルトークやSFC版がある。その結果、名前だけは知っている人が多かったのだろう。一方、プレーした人はわずか10人。発売時期が悪かっただけに、多い方だといえるかもしれない。

あっぱれ！　ゲートボール

最初で最後のマイナースポーツゲーム



発売日	メーカー	機種	ジャンル	編集部購入価格	入手難易度
88・12・22	ハドソン	PCE	SPG	80円	易しい

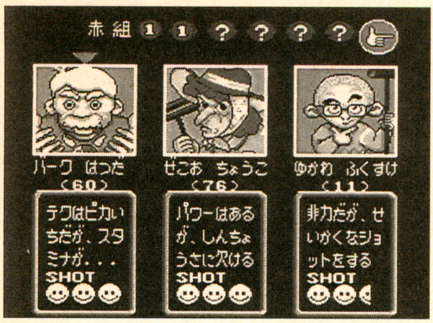
お年寄りにもっとも普及している「ゲートボール」。ゲームユーザーの年齢層に合わない スポーツをゲーム化した本作は、意外にも丁寧に作られているのだ。

年齢差を超えた戦略性の高いスポーツ。それが「ゲートボール」だ！

対象年齢を無視していませんか？

全国のジジ…もとい、おじいちゃん、おばあちゃんたちに最も普及しているスポーツ、ゲートボールをゲーム化したのが『あっぱれ！　ゲートボール』だ。

PCエンジンの初期に発売されたこのゲーム。確かに、ハードの立ち上げ時に、スポーツゲームを発売するのは分かる。今では当たり前のことだろう。しかし、なぜゲートボールを選んだのだろうか。ゲームを好んでプレイする年齢層には、あきらかにマイナーなスポーツだ。普通は、もっと一般的なスポーツをゲーム化するものだが…。



キャラクター選択画面。このように、パワータイプなど、キャラごとに特徴がある。やっぱりというか、お年寄りが多い。

ゲートボールは、年齢差を超えてできる、将棋と同じくらい戦略性の高いスポーツと聞く。しかし、公園を陣取るお年寄りの輪の中に入るのは、やっぱり恥ずかしいものがある。

とはいえ、日本は高齢化社会。つまり、お年寄りとコミュニケーションをとることが、今後どんどん増えていくわけだ。そこで、共通の話題を持つために、このゲームでゲートボールを勉強してみるのも一興だろう。

では、本作の内容を紹介しよう。実はこのゲーム、非常によくできている。まず最初に、ルールをきちんと解説してくれる。ここで、ただゲートを通過させるだけのスポーツではないことがよくわかるのだ。また「レクチャーモード」といって、詰め将棋のように戦略を研究することもできる。

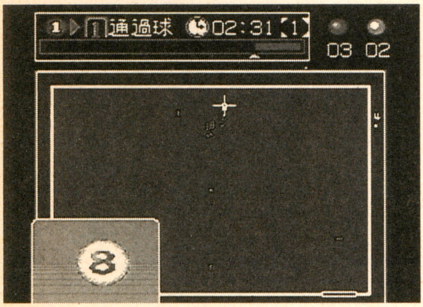
このゲームからは、制作者がゲートボールを戦略性の高いスポーツととらえ、その面白さをきっちり理解していることがうかがえるのだ。

また、キャラごとに距離、方向などの、得意、不得意が設定されているので、キャラの打順を考えたり、対戦時にハンデをつけることもできる。このように、プレイヤーの技量にプラスし

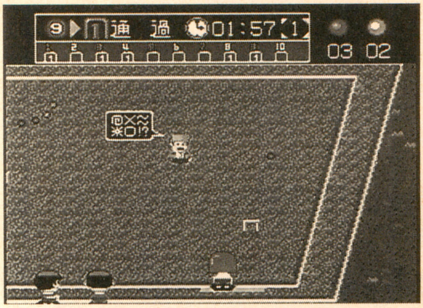
これがゲートボールのすべてだっ！

戦略的なプレイを身につけよう！

先ほど、ルールの中で説明したように、ゲームの勝敗を左右するのが「タッチとスパーク」だ。基本戦略としては、第2ゲートにボールを集めて、5番目のキャラでタッチとスパークを連続させて相手に順番を回さないようにするのだ。アウトボールにされた時は、ゲートのそばに寄せないで、相手の出方を見た方がよい。ゲートを通過させず、通過方向の反対にボールをもっていき、待ち伏せするのも有効な手だ。また、このゲームでは、キャラごとに特性があるので、打順を考えるのも勝つためには重要なポイントだ。特に、5番目に打つキャラは、正確なショットが打てるキャラにして、タッチ狙いでスコアを稼ぐようにするといいだろう。



この画面で、ボールを打つ方向を決める。Ⅱボタンを押すことで、方向を微調節することもできる。



プレイ画面。写真では分かりづらいが、2番ゲートにボールが集まっている。ここから駆け引きが始まるのだ。

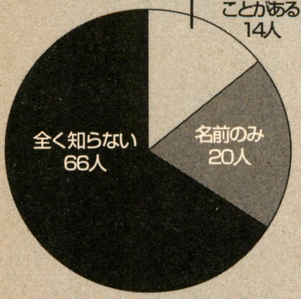
ゲートボールのルールをマスターしよう！

ゲートボールは5対5のチームプレイ競技だ。交互にボールを打ち合い、ゲートを通過させて合計点数を競う、というのが基本。コート内には、三つのゲートとゴールポールがあり、これを決まった方向と順番に通過させていくのだ。そして、チーム全員があがれば勝ちだ。このように、ルールは少なく覚えやすい。しかし、戦略は非常に多彩で、奥深いものになっているのだ。それが、「タッチとスパーク」というルール。

敵、味方のボールに当てると「タッチ」となり、当てたボールに自球を隣合わせて、足で押さえながら自球を打ちボールを弾き飛ばすことができる。これが「スパーク」だ。これを使った戦術は、次の項目で解説するぞ。

100人に聞きました

「このゲーム知ってますか？」in秋葉原



おぉ、意外にも結構プレイした人がいる！でも、PCエンジン初期のゲームだから、ソフトの数が少なくて、仕方なく購入してプレイしたっていう人が多いかも…。

て、キャラの特性を見極めてプレイする、ゲーム的にも奥深いものになっている。

めざせ、オリンピック正式種目！

しかし、あまりゲーム自体には関係ないが、残念なところもある。ゲートボールの華（？）といえる審判の、あのはちきれたカン高い声を聞くことができないのだ。まぁ、ヘンな宇宙語を話すゲーム中の審判も、味があると言えなくもないが…。

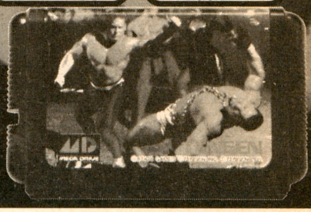
確かに、ゲートボールは地味だ。うつ向きながら玉を打つ姿は、スポーツというには、ほど遠いかも知れない。しかし、攻撃と防御を考えながらプレイする戦略性の高さは、他のスポーツにはない醍醐味といえるだろう（ちょっと言い過ぎか）。

日本は、次のオリンピックに立候補していると聞く。もし、開催が決まったあかつきには、プレ競技として、ぜひゲートボールを採用してほしいところだ。なにせ、人種の壁のみならず、年齢差の壁を超えた唯一のスポーツなのだから。

ピットファイター

「なさけ、むよう」の「穴ぐら戦士」たちが繰り広げる、残虐行為マッチ！

発売日	メーカー	機種	ジャンル	編集部購入価格	入手難易度
92・3・27	テンゲン	MD	ACT	2200円	普通



取り込み画像を一早く取り入れた「ピットファイター」。英語を直訳した日本語の妙な味わいは、このゲームにしかないテイストだ！

「残虐行為手当」を得て、強者へと登りつめろ！

大味だが、妙に味わいゲームだ

『ピットファイター』は、元々はアーケードゲームで、あの「アタリ」が発表した格闘アクションゲームだ。アタリといえば、ジャガー、リンクスなど、マイナーゲーム機を連発し、結局、一時期の栄華を取り戻すことができなかった不遇のメーカーである。だからというわけではないが、このゲームからも、何となくマイナーな匂いを感じてしまうのだ。

しかし、このゲームがゲームセンターで発表した時は、結構びっくりさせられたものだ。ゲーム中のキャラクターや背景が、すべてデジタイズ処理された取り込み画像で表示され、キャラのアクションパターンも豊富と、見た目のインパクトはすごかった（まぁ、今となっては珍しくもないが…）。また、状況に応じて、画面が拡大縮小するのも新鮮だった。

キャラの操作は、格闘ゲームにありがちなコマンド入力を必要としない簡単なもの。本能のままボタンを叩きまくることができるので、爽快感があった。しかし、はっきり言えば大味な、いかにも海外産のゲームである。

それでは、移植されたMD版はどうかというと、喜ばしい（？）ことに大味なままである。だが、アーケード版にあった三人同時プレイや、画面の拡大縮小がなくなっているなど、アーケード版と比べると迫力は大幅に減っている。まぁ、仕方のないことだが…。

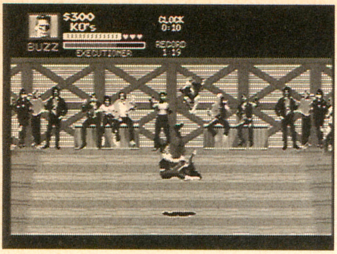
「アタリ」よ永遠なれ…

しかし、このゲームが持つ、また別の魅力のエッセンスはきっちり移植されている。それは、ゲーム中に表示されるメッセージが、英語を日本語に直訳した場合に生じる、ヘンにカタい

「残虐行為手当」を獲得！　なぜフォークリフトに乗っているかは不明だ。バズがやけにうれしそうである。

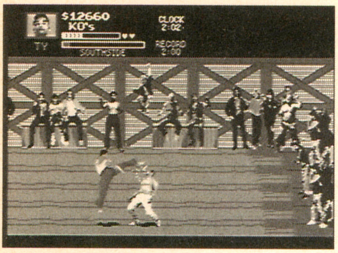
「タフすぎてソンはない」強者たち！

ビルドアップされた肉体美。その見た目のとおり、攻撃力は一番。ただし、スピードが遅いので、ガードを駆使しつつ、パイルドライバーを狙うのが有効だ。ダウン攻撃（3つのボタン同時押し）は、めったに決まらないので、しない方が無難だ。



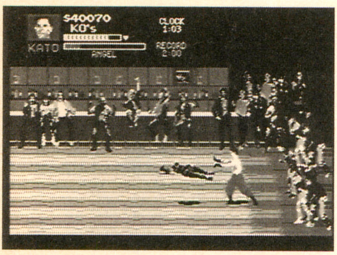
パイルドライバーをねらう時は、ガードしながら敵との間合いを詰めていこう。

設定そのまんまの、情けないネーミングのキャラだ。だが、スピードがあるので、使い勝手の良さは一番。敵との間合いを取りつつ、スピンキックを嵐のように叩きこめば、ボスまでいくことができるだろう。連続技も有効だ。



敵が近づいてきたらスピンキック、というパターンの繰り返しで勝つことができるだろう。

なんの黒帯なのかは不明のカトー。だが、必殺技のコンボパンチは強力だ。しかし、技終了後のおじぎが長いので、スキができやすい。連続技で押しまくろう。いかにも、外人さんが見た、誤った日本人観が入りまくっているキャラだ。



なぜか、必殺技が決まった時やゲーム開始時に、必ずおじぎをする。

言葉になってしまった時のおかしさだ。ちょうど「ハイウェイスター」を「高速道路の星」と訳すことに似たものがあったりするのだ。

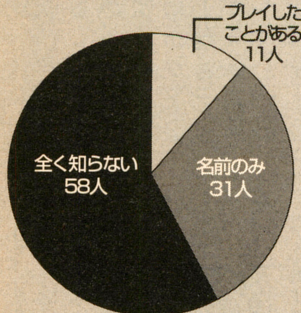
例えば、「なさけ、むよう」とか「タフすぎてソンはない」とか、ハイスコア表示に「強者たち」等々。確かに意味はわかるが、直訳のカタさが抜けていないので、妙な味わいがある。また、ボーナススコア表示の時に出る「残虐行為手当」にいたっては、もう笑うしかないだろう。

『ビットファイター』は、パワーアップアイテムのパワードラッグを取って必殺技を連発すれば、なんとか勝ててしまう大味なゲームだ。だが逆に、複雑さがない分、本能のまま突き進むことができるし、直訳のおかしさも相まって、妙な味わいのあるゲームといえるだろう。

また、取扱い説明書も楽しいものになっているのでぜひ一読してほしい。このゲームの取説を読みながら、かつてのアタリを偲びつつ、プレイしてみてはいかがだろうか。

100人に聞きました

「このゲーム知ってますか？」in秋葉原



知っている人の割合が多い。元々がアーケードゲームで、触れた人が多かったための結果だろう。しかし、これがアタリのゲームと知っている人は、どれくらいいるだろうか…。

アルカエスト

あのスクウェアから発売された地味ながら良質なアクションゲーム！

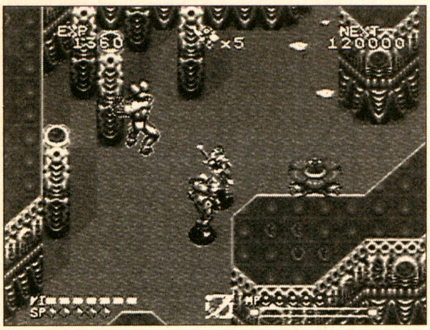
発売日	メーカー	機種	ジャンル	編集部購入価格	入手難易度
93・12・17	スクウェア	SFC	ACT	1480円	易しい

奇麗なグラフィックと抜群の操作性。様々な術を使いこなすのも面白い。ゲームとしての完成度は高いといえるだろう。「地味だ」ということを除けば…。

スクウェアなのになぜかマイナー？

開発がＨＡＬ研で販売がスクウェア。いまとなっては絶対見られないであろう組み合わせで発売された貴重なゲーム、それが「アルカエスト」だ。しかしそのスクウェアの名前がついたゲームにしては知名度は低い。その頃のスクウェアと言えば「ＦＦＶ」等を発表しトップメーカーとして君臨しはじめた頃。それなのにマイナーなのはなぜか？

当時の資料がないため推測で考えるしかないが、発売された日がよくなかったのではないか、と思われる。前日には「ドラクエⅠ・Ⅱ」がでているし、一週間前には同じスクウェアから目玉ソフトの一つ「ロマサガ2」が発売されている。こんな時期では、普通のソフトであれば目立たなくなるのは当然。そして「アルカエスト」がどんなゲームであったかを考えてみると、第一印象が地味なゲーム、というのは否定できない。ゲームシステムにはそれほど新しいものはないし、ＣＧも目立つほどではない。このような状況になれば、マイナーゲームになるのも仕方ないだろう。



クリアには仲間の力も有効に使おう。特に王女やサイボーグの特殊能力は役に立つぞ。

しかし、それはこのゲームがつまらない、という理由にはならない。確かに地味だが、細部まで丁寧に作られている良質なゲームなのだ。

いたって普通のゲームです

「アルカエスト」は「スクウェアのゲーム」・「タイトルカラーが白と青」、という点から自然と「ＦＦ」のようなＲＰＧを想像してしまうが、そうではない。確かに、ＲＰＧの要素もなくはないがそれは味付け程度。さまざまな特殊能力を使いこなしながら進んでいく、アクションゲームなのである。

全８ステージで構成され、面クリア方式で進んでいく。各面ごとにボスがいて、そいつを倒すと一面クリア。セーブはなく、パスワード方式になっていて、それぞれの面のタイトルがパスワードになっているの

これさえできればアルカエストマスター?

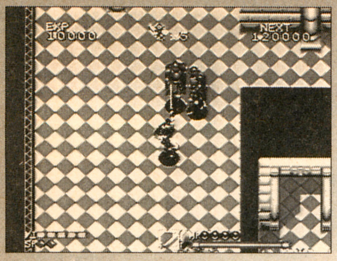
自分につけるガーディガン(守護神)の種類によって様々な技を使うことができる。これを利用したテクニックを紹介しよう。

●ガード&アタック

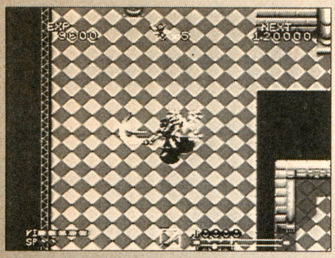
停止している状態で攻撃ボタンを押しっぱなしにしておくと、気合ゲージをためることができる。だが、立ち止まっているのでガードも同時に行うことができるのだ。

これを利用して気合をためつつ敵の攻撃をガードして引き付け、気合が溜まると必殺技を出して敵を一掃する。どの守護神でも、全てのステージで通用するパターンなのでとても有効だ。

ただし、ガードはほとんどの攻撃を防ぐことができるが、操作の関係上斜め方向のガードは結構難しい。斜めからの攻撃は少しずつ動いてかわして、上下左右からくる攻撃のみガードするようにすれば、ダメージを受ける割合はかなり減るはず。やってみると意外と難しいが、マスターすれば割と簡単にクリアできるぞ。



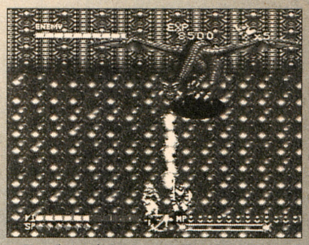
ボタンを押しっぱなしにして気合をためる。少しずつ動くことが大事だ。



そしてボタンを離すとこのとおり。特に水や大地の守護神だとやりやすい。

●ボス戦の有効手段

このゲームの目玉、ボス戦。ボスはどれも派手な攻撃を繰り出してくるので、とても楽しい。しかし、通常攻撃はまったく効果がなく、一発のダメージが大きいので接近戦は難しい。そこで守護神の術が有効になる。ボスは大抵攻撃が有効な時とそうでないときがあるので、そこを見極めて使おう。MPを惜しまなければそれだけで勝つことも可能だ。



一発のダメージが大きいボス戦はMPを惜しまず使おう。それでも足りなければ、必殺技で攻撃だ。

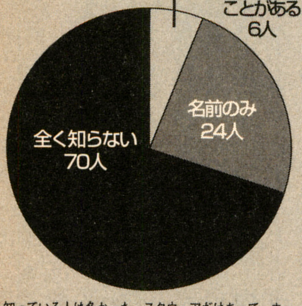
普通だが細かい気配りはお見事!

とにかく丁寧に作られているこのゲーム。中でも主人公キャラの動きは、ユーザーにストレスを感じさせないよう作られている。それはボタンの反応や壁に引っかかった時の処理なのだが、これらが少しでも悪いとユーザーはストレスを感じるものだ。またザコキャラ一つ見ても、少しでも変わった動きを見せようとしているし、ボスキャラの動きもSFCにしてはかなり頑張っている方ではないだろうか。これだけ大きなキャラをスムーズに動かすのは結構難しいはずである。

仲間の攻撃方法、覚えていく技の攻撃パターンも豊富で全20種類。これら一つ一つに使い道があり楽しませてくれる。このように、『アルカエスト』は、地味ながらも丁寧に作り込まれた、良質なアクションゲームなのだ。

100人に聞きました

「このゲーム知ってますか?」in秋葉原



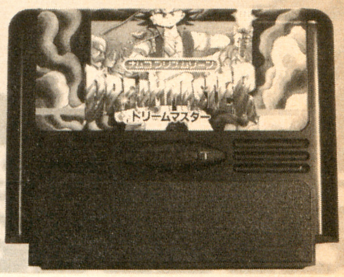
知っている人は多かった。スクウェアだけあって、まったく広告展開しないことはないだろうから、それは当然かもしれない。しかし、やっている人わずかに6人。スクウェアファンの方はもっと多いでしょう。中古でいいですからファンの人はやって下さい。

ドリームマスター

老舗ゲームメーカーが放った、良質なマイナーRPG

発売日	メーカー	機種	ジャンル
92・9・22	ナムコ	FC	RPG

編集部購入価格	入手難易度
480円	普通



「ドリームマスター」は、新世代機の立役者、ナムコがファミコンで発売した、様々なギミックが詰まった良質なRPGだ。

見た目はショボくても、アイディアは一級品！

こんなゲーム出してたっけ？

ナムコ製RPGと言えば、「女神転生（FC）」や、「テイルズオブファンタジア（SFC）」がよく知られているだろう。最近は、プレイステーションなどというハードで、ヒット作品を連発しているが、なぜかRPGではパッとしない。ドラクエ、FF級の大作がないのだ。しかも、「女神転生」は、もともとの開発元であるアトラスへと発売が移ってしまった。それがナムコ製RPGの影の薄さと言えるだろう。

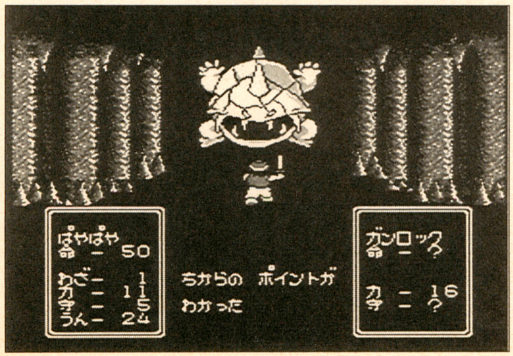
そのナムコが『ドリームマスター』というRPGを発売したのを読者の方はご存知だろうか？ ソフトの発売時期がユーザーがSFCに注目している時にFCで発売され、バッテリーバックアップが標準搭載という時代に、パスワードコンティニューと、注目される要素が少ないマイナーなタイトルであることは確かだ。

しかし、言い過ぎかも知れないが、ダイヤの原石のような、キラリと光る様々なアイディアが、このゲームには詰まっているのだ。

『ドリームマスター』は、悪夢の中に心を奪われ、深い眠りにおちたお姫様を救いに行くという物語。章仕立ての全7話構成で、1章あたりのプレイ時間は2時間程度と短めだ。が、内容は濃く、凝縮した遊びが楽しめる。

例えば、冒険のメインとなるダンジョンは、モヤがかかっていて、道が見えない状態になっている。その手探りの道行きで、落とし穴がある場所では風の音が。そして、モンスターが近づいた時には、不気味な足音が遠ざかったり、近づいたりするなど、音の演出で恐怖感を味わせてくれるのだ。

また、敵との戦闘は、テーブルトークRPGに近いノリで、戦略性に富んでいる。

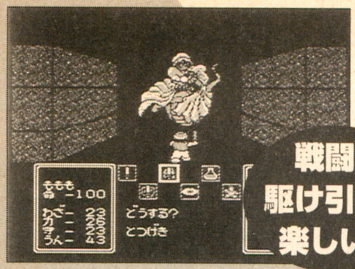


戦闘シーン。敵からの攻撃を左、中央、右にかわすこともできるのだ。

「ドリームマスター」ここが良い！

戦闘の駆け引きが楽しい！

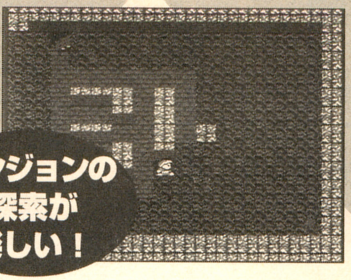
弱点攻撃など、戦闘については本文の通り、駆け引きが楽しめる。他にも、運が命中・回避率に関わってきたりするなど、攻撃成功の決定に様々な要素があり、奥が深い。例えば、一撃で敵を倒すことがあったり、敵の弱点に中途半端なダメージを与えると、思わぬ反撃をくらったりするのだ。



敵にサーチをすると、弱点の他に攻撃力やヒットポイントも表示される。

ダンジョンの探索が楽しい！

ダンジョンには、様々な仕掛けがあり、こころよい緊張感がある。モヤの中を手探りの状態で進みながら、はばまれた道を一つ一つ切り開いていく楽しさ。また、アイテムやパスワードによる謎解きなど、様々なギミックで楽しませてくれるのだ。



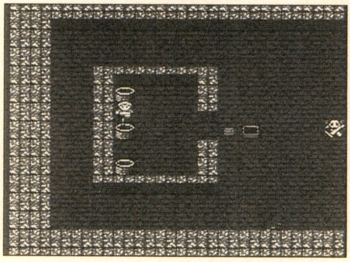
このように、モヤを取り除くと、先に進むヒントが分かることもある。

敵には、攻撃する部位が6箇所ほどあり、その中に弱点が一つ隠されている。そこをサーチで調べて攻撃すると、通常よりも大ダメージを与えることができる。攻撃には「通常攻撃」、守りを固めて攻撃する「牽制」、その逆にあたる「突撃」の3種類があり、戦闘の駆け引きが楽しめるのだ。

また、ダンジョンにかかったモヤを全部取ると、先に進めるキーワードがわかるなど、多彩な謎解きで悩ませてくれる。このように、遊びの要素がたくさん詰まっているのだ。

様々な仕掛けを解くのが楽しい

他にも、アイテムの数が限られているので、使い時を間違えると先に進むのが難しくなったり、回復するポイントが一つしかなかったり、パスワードコンティニューなので、主人公が死んでしまうと章の始めから



井戸の前でロープを使用すると、下に降りることができる。

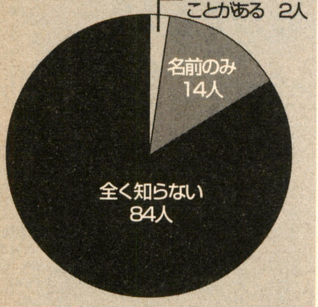
になるなど、このゲームに設定された様々な制限は、プレイヤーに、ほどよい緊張感を与えてくれるのだ。

また、パスワードは、二十文字程度の文章になっており、覚えやすいので、やられても再度挑戦する気にさせてくれる。

『ドリームマスター』は、ファミコンという、新世代機と比べれば、子供に等しい非力なゲーム機のソフトだ。だが、音にゲーム性を持たせたりするなど、アイディアで見せてくれる、楽しいゲームなのだ。「ゲームって、やっぱりアイディアだよね」と言う人にはうってつけのゲームといえるだろう。

100人に聞きました

「このゲーム知ってますか？」in秋葉原



全くもってトホホな結果である。こんなにアイディアが詰まっていて、なおかつ楽しいゲームなんだけど…。今となっては、所詮ＦＣのゲームなのかなあ…。

誰も知らないソフトを秘かに楽しむ

一人占めにするのはもったいない！

マイナーゲームに愛を！

紹介記事を読んだだけで、そのゲームをプレイした気になったことはないだろうか？　そんな人に、今回の特集を贈ろう。きっと、違ったソフト選びの面白さが拓けるはずだ。

面白さを発見する喜びがマイナーゲームにはある！

こんな風に思ったこと、ありませんか？

ふと、ゲームショップに立ち寄り、大量のソフト群を見るにつけ、よくこんなことを思っちゃったりする。

「あぁ、ここにあるゲームがすべて自分のものだったらなぁ」

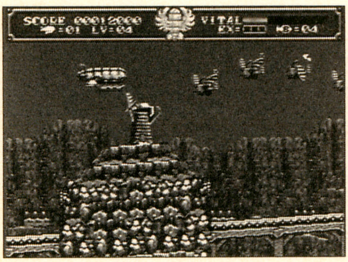
こんな風に、ソフトを一人占めにしたい欲求がつのったことはないだろうか？自慢じゃないけど、私にはある。ほとんど「パブロフの犬」のような条件反射で、そんな考えがゲームショップに入ると浮かんでしまうのだ。

そりゃそうでしょう。だって、すべてのソフトをつまみ食いできるわけだから。店頭で、パッケージを見ながら色々思いをめぐらせて、さんざん悩んだ末に購入したソフトがクソゲー、なんて悲しい事態も避けられるわけだし。こんなユートピアを作ることができたら最高だけど、まぁそうもいかないよね。

大体、ゲームを買うことができる本数なんて、月に2本が限度だ（もちろん、人によるかも知れないけど）。だから、一所懸命に専門誌で情報を集めて、「これはっ！」と思うタイトルを買うのが普通じゃないかな。

で、そうやって熱心に専門誌を読みこなしていると、イヤな錯覚に陥ることがある。つまり、ソフトの紹介記事を読んで内容を知っただけで、プレイした気になってしまいがちなのだ。

その結果、ソフトを選ぶ時の選択肢が、物凄くせばめられてしまう。レビューの点数信奉者になって、メジャーなソフトばかり選んでしまうようになってしまう。これでは、人生の半分を損しているようなものだ（ちょっとオーバーか）。

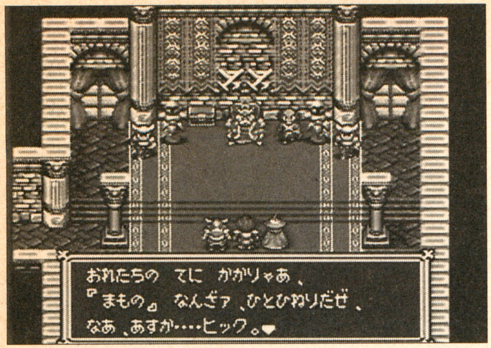


「鋼鉄帝国」。映画的な演出の凝り具合が見事だ。

面白さを一人占めするのはもったいない！

ゲームソフトは、各タイトルによって、売れた本数の開きが大きい。数千から数百万もの開きがある。ということは、そのタイトルの面白さを知っている人の層もかなりの開きがあるということ。

で、そこで問題なのが、数千から数万クラスの面白くて、独創的なタイトルだ。



「マグナブラバン」。とにかく、小市民的なノリがよい。酔っぱらって王様に謁見する主人公たち、なんて初めてじゃないだろうか。有名RPGのパロディみたいな勇者も出てくるし。

なにせ、たったそれだけの人達だけで、面白さを一人占めしているようなものだからだ。

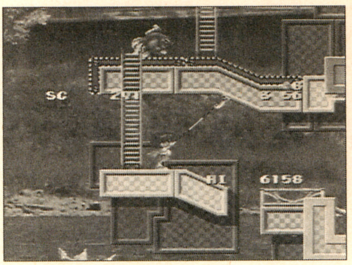
これは、「日本初の中古ゲーム専門誌」を掲げる当編集部にとって、とても悔しい事だ。

というわけで、そんな事実に気がついたので、この「誰も知らないソフトを秘かに楽しむ」という、マイナーゲーム特集を組んでみた。

タイトルを選ぶにあたって参考にしたのが、読者の皆様からよせられたアンケート葉書。いやぁ、編集部でも知らないタイトルが出てくる出てくる。そのソフトに対する愛あふれるコメントをアンケートに書いて返送してくれた方、本当にありがとう！

その中で、特に目を引いたのが「マグナブラバン」。このタイトルは、編集部でも誰も知らなかった。

このゲームは、なんとも言えないキャラクターたちの小市民テイストや、クォータービューのオートバトルシステムなど、他には見られない独創性がある楽しいRPGだった。「なんで、このゲーム知らなかったんだ！」って、本当に人生の半分を損した気分になっちゃったよ。



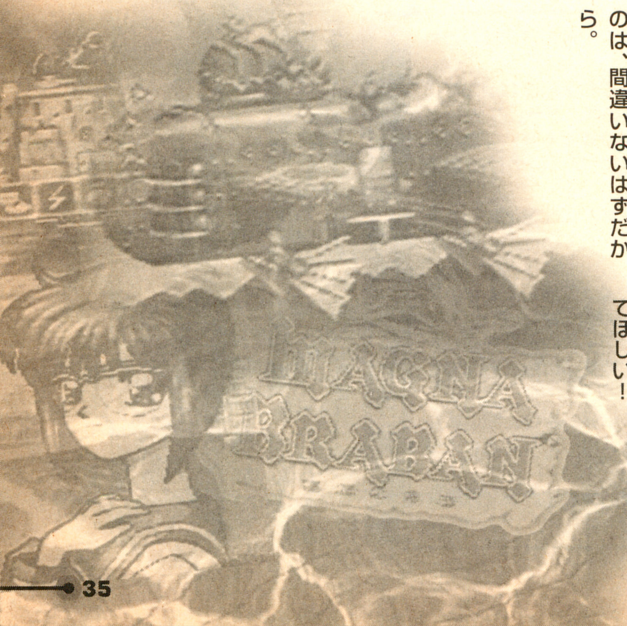
「海腹川背」。全体的なマイナー色が、逆にユーザーを引きつけた。

プレイしなきゃ、面白さはわからない

当たり前だが、ゲームってプレイしてみなけりゃ、具体的な面白さや独創性は分からない。前述したような、耳年増になってしまっている方は、取り上げたタイトルをプレイしてみてほしい。メジャーなソフトとは違った味わいを楽しめるのは、間違いないはずだから。

もちろん、今回の特集で取り上げたタイトルをすでにプレイした人やファンの人には「マイナーじゃない！」と言われるのは当然。重々わかってます。だけど、もっとたくさんの人に広めた方が、楽しいじゃないですか。

これからも、「これは面白い！」というタイトルを紹介していきたいので、編集部に情報をたくさんよせてほしい！



中古ゲーム検証企画

バッテリーバックアップ電池の寿命ってどのくらい？

中古ゲームにまつわる様々な疑問を、編集部が徹底検証！

せっかくやり込んだ大事なデータも、いずれ失われる？！　バッテリーバックアップ電池についてのあんな疑問こんな疑問を、二大メーカーにぶつけてみた。かゆいところに手の届く、中古ゲーム検証企画第一弾だ。

記録（データ）、それは儚い

今を去ること、およそ十年。ゲームに、現在のようなバックアップシステムやフラッシュメモリーなどといった技術が採用されていなかったころ、ユーザーは長いパスワードをメモし、プレイ再開時にそれを再度入力する、といった手間ひまをかけていたものだった。

しかしやがて、そんなユーザーの労力を半減させ、ゲーム世界に一層の広がりを生み出してくれるシステムが生まれた。

バッテリーバックアップシステム。そしてその立役者ともいうべき存在こそ、バッテリーバックアップ電池だ。カートリッジの中に埋め込まれた、その電池あればこそ、我々は、レベル99の勇者や、苦心して手に入れたアイテムといった宝物を、いつでも取り出すことができるのである。

だが、そんなバッテリーバックアップ電池も万能ではない。電池というからには寿命があるのだ。電池の寿命がつきたとき、ユーザーの大切なデータは失われてしまう。

とはいえ、その寿命が具体的にどれくらいのものであるのか、また、交換するためにはどうしたらいいのか、といった知識は、意外に知られていないのではないだろうか…。

そこで当編集部は、中古ゲーム検証企画、第一弾として、業界を代表する二大メーカーへのアンケートを敢行したぞ！

アンケート質問項目

- Q1　バックアップ電池の寿命は、どれくらい？
- Q2　それを過ぎてもデータが消えない場合があるのは、どうして？
- Q3　電池寿命を換算する際、製造年月日などの記載がないのは不便では？
- Q4　取扱説明書などに、電池に関する情報が記載されていないのは、なぜ？
- Q5　電池寿命によって消えてしまったセーブデータの復活は不可能？
- Q6　やり込んだデータを永久保存したくても、電池交換の際に消えてしまう？
- Q7　電池交換の依頼および、問い合わせの件数は、のべにしてどれくらい？
- Q8　ずばり、電池交換に必要な費用はおいくら？

任天堂の回答

A1　五年以上です。

A2　電池、電子部品等の性能のバラツキによって、誤差が生じるのではないでしょうか？　そのへんを計算に入れると、だいたい七年くらいになります。

A3　そこまでする必要はないと考えています。製造年から七年も保証出来れば

充分ではないでしょうか。中古市場までは想定しておりません。

A4　バックアップ電池の寿命はゲームの寿命をカバーすると考えているので、記載の必要はないと考えています。ゲーム再開まで七年ということも考え難いですし…。

セガの回答

A1　二、三年と考えていますが、製造上のばらつきはあると思いますし、厳密には、何年間とは申し上げられません。

A2　通常、寿命として案内するのは、多少余裕をもたせた上での最低期間ですので、それ以上稼働することがあっても不思議ではありません。

A3　発売日から考えていただく、ということで…。

A4　電池交換費用や、交換の取り扱い方法などが変更になる可能性もあります

アンケートへのご協力、ありがとうございました！

ので、敢えて記載しておりません。

A5　できません。ゲームのデータに限らず、そうだと思いますが。

A6　初めからやり直すしかないですね。ソフトを分解するといったことも、おやめいただきたいです。

A7　首都圏の修理センターで電池交換は月に一、二件、全国でも月に四、五件と、余り多くありませんね。

A8　税込みで2，060円。片道分の送料と併せてのご負担となります。

A5　できません。

A6　そうですね。諦めていただくしかありません。

A7　電池交換で、月に三十件ほど、問い合わせは月に三百件ほどです。

A8　税込みで1，030円。それに郵送していただく際の片道分の送料がかかります。

バッテリーバックアップ電池に関する問い合わせは、ここでばっちり！

任天堂

東京サービスセンター
〒101　東京都千代田区神田須田町一丁目22番地
TEL（03）3254－1647（代表）
首都圏外の読者は、ソフトの取扱説明書に記載されている近隣の支店、営業所へ、問い合わせてもOKだ。

セガ・エンタープライゼス

お客様相談センター
フリーダイヤル　0120－012235
受付時間：月～金　10：00～17：00
（祝日除く）
バックアップ電池に関すること以外でも、セガのソフトやハードについての質問は、すべてここで受け付けてくれる。頼りにしよう。

これは注意！

自分の住所氏名を、はっきりと明記するのは基本。二社とも交換料金の支払いは、返送後、為替で行うシステムなので、ソフトにお金を同封しちゃダメだぞ。電池交換されたソフトが到着したら、最寄りの郵便局などから料金を振り込もう。できるだけ、お早めにね。

検証を終えて…

考えたのは、「やっぱり消えるのか」ということだった。どんなにやり込んでも、所詮は儚いのが記録（データ）。やはりこの世の中に、永遠というものは存在しないのか（おおげさ）。

きちんと作り込まれた作品が、末永くユーザーに受け入れられることは、クリエイターサイドにとって、喜ばしいことに違いない。しかしメーカーの返答からは、むしろ「電池寿命以上にゲームを遊ばれること」に対する戸惑いが感じられ、少し寂しくもあった。まぁ、仕方ないんだけどね…。

いずれにしても。

バッテリーバックアップ対応の過去の名作を遊ぶ上で、電池寿命への留意は欠かせない。「バックアップ電池によるデータは永遠ではない」ということを念頭に、これからも中古ゲームを楽しんでいこう！

中古ゲーム検証企画、いかがだったでしょうか。もし、「こんなことを知りたい、調べてほしい」といったご意見がございましたら、「ユーズド・ゲームズ」中古ゲーム検証係まで、お寄せください。お待ちしてます。

美食倶楽部

バカゲー専科

① 究極のキャラゲー

マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー

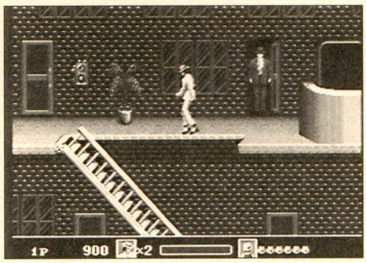
主演、MJ…。そんなゴージャスなゲームが実在した。新世代機じゃなくても映画みたいなゲームは作れるのだ。

マイケルはゲーム好き

マイケル・ジャクソンのゲーム好きは有名だ。自宅の庭に遊園地まで作っちゃったくらいだから、基盤や筐体どころの騒ぎではない。そんなマイケルだから、ゲームの完成度に対する視線も厳しいはず。そんなマイケルが監修したゲームなら、クソゲーなんかにはならないはずだ…。メガドラユーザーに、そんな淡い期待感を抱かせて登場した「マイケル・ジャクソンズムーンウォーカー」は、やはり、その期待を裏切らなかった。そう、それは最高のバカゲーだったのだ。

思う存分「マイケル」出来る

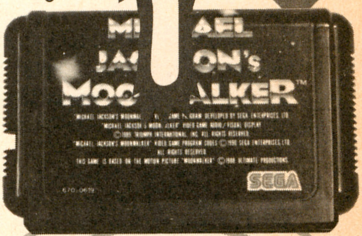
悪漢のボスに誘拐されたたくさんの子どもたちを助け出すため、単身、敵のアジトへと乗り込んでいくマイケル。そのいでたちは、純白のスーツに洒脱な帽子。ビデオクリップ「スムースクリミナル」のスタイルだ。ふざけてる。そうとしか思いようがない。本気で子どもたちを助けだそうという気概があるのかどうかも疑わしい。そしてその身のこなしは、まさに踊るようだ。おおげさ。かっこつけてる。でも、それら全てを「でもマイケルだからしょうがないか」と思えてしまうのは彼の人徳なのか。生来の「濃さ」なのか。ともかくプレイしているうちに、今、自分が何をやっているのかわからなくなってくる。はたして、マイケル主役のアクションゲームを遊んでいるのか、それとも「マイケルをマイケルできる」シミュレーションゲームをやっているのか…。カーソルを上に入れるだけで、例のつまさき立ちをし、惜しげもなく「ふ――っ」



あえて目立つ格好で敵陣深く乗り込んでくマイケルだ。

バカゲーチェック

- グラフィック：上
  - 動きのテンポや特徴がよく出ていて技アリだ
- 企画：特上
  - 最近はゲームになってほしい有名人もいなくて寂しい
- ゲーム性：並
  - アクションゲームの醍醐味を求めてはいけないのだ
- 必要忍耐力：上
  - 若干、操作性に難があるかも
- 総合バカゲー度：上
  - これを知らずして、セガの本当の姿はわからない（かもしれない）



機種：メガドライブ
ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：'90年8月25日
編集部購入価格：2980円
入手難易度：やや難

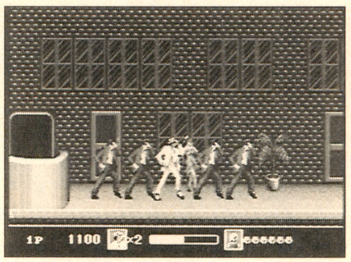
と叫んでくれるマイケル。それを、本当にやれるだけやれる。飽きるまでやれる。ヒットナンバーに合わせて踊るように敵を蹴散らし、いいタイミングで叫んだりできれば、気分はあたかもマイケル本人。タイムボーナスなんてチンケなものはいらない。階段の手すりを繰り返し滑り降りることだって、ピアノの上を歩いてみせることだって（ちゃんと音がする）、自分がやったら確実に怒られるようなことでも、マイケルがするなら平気だ。だってマイケルなんだから。

ここまでくっきりと「自分自身」をゲームキャラ化されてしまったマイケル。遊んで満足出来たのか。怒らなかったのか？　そんな不安もよぎるが、このゲームはともかく「マイケル」が面白い（バブルスも、なんとなく腹が立つけど面白い）。特にダンスアタックは必見だ。踊って敵を倒すという攻撃方法は、まさに、マイケル・ジャクソンという人物にふさわしい。ひとしきり一緒に踊り終えると、体を張ってギャグをする若手芸人のように一斉にぶっ倒れる敵キャラも、妙にほほえましい。

これはもうアクションゲームっていうより…

ちなみにマイケルの攻撃パターンには、指先や足から星を出す通常攻撃と、回転ボタンを押し続けることによるスペシャル攻撃とがある（踊り、帽子攻撃など）。もちろん、ジャンプで敵の接近をかわしたり、といった基本動作もあり、そうやって見ると、わりとふつうのアクションゲームに見えるかもしれない。しかし、HPを表現するライフメーターが、スペシャル攻撃を使うと減ってしまうという、命を削った設定になっているため（子どもを助ければ補充されるけど）、あまり大味にゲームを進めていると、今度は攻撃もまともにできなくなってタコ殴りに会い、力尽きる…、ということになりかねない。そのへんは、純然たるアクションゲームとして遊ぶにはつらいところだ（そんなことを考える人がいればの話だけど…）。

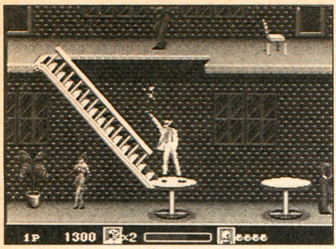
しかし、セガという会社がメガドライブというハードで作ったこの作品を、知らないという手はない。セガのほうでは忘れたいかもしれないけど、みんなで覚えていてやりたい。これは、人をそんな気持ちにさせる怪作なのだ。



一人でも多くの敵を踊らせることに血道を上げろ！

マイケルを味わい尽くしたい貴方に…

このゲームの真の底力を知りたい読者には、是非、同名の映画「ムーンウォーカー」を鑑賞することをおすすめする（ゲーム同様、入手は困難だが）。ラウンド1―1のオープニングに始まり、マイケルの階段の上がり方、攻撃時やドアを開ける時の手つき、ダンスに至るまで、オリジナルの映像を極限まで再現しようとしていることに気づくはず。キャラゲーたるもの、キャラクターの魅力や個性を薄めていたら話にならない。濃いものは濃いまま提供してこそ、究極の味わいが生まれるってわけだ（もっとも、マイケルの生来の「濃さ」に依ってる部分が大きいような気もするけど）。



よりマイケルっぽいプレイを目指す貴方にも…。

バカゲー道 四段

自信満々で送り出したのか、半ばヤケクソで販売に踏み切ったのか。定かでないあたりがバカゲーテイスト。脱力必至だ。

美食倶楽部

バカゲー専科 2

バトルゴルファー唯

ゴルフ場は戦場だ!!

ゴルフゲームは昔から多数発売されており、スポーツゲームの中では長老格といったところ。そんなゴルフゲームの中でもひときわ異彩をはなつのがこのゲームだ。

ゴルフゲームの真髄とは

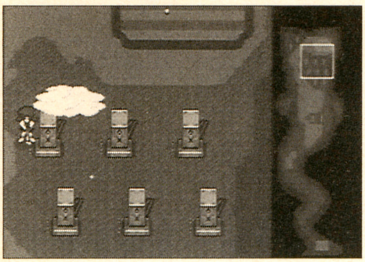
ゴルフゲームは昔から数多く発売されているけど、どれも五十歩百歩に見える。グラフィックが綺麗になったとか、よりリアルになったとか言われるが、いくらグラフィックが実物に近くなったとしても、プレー感覚は現実のものに比べるとほど遠いのが現状だ。

それなら、リアルさなんて無視して、ゲームとして楽しめるものがあってもいいじゃない。そう思っていたときに出会ったのが、この「バトルゴルファー唯」だった。

パロディにかける青春?

主人公の水原唯は普通の女の子。しかし、たぐいまれなゴルフの才能があったばかりに悪の組織・ダークハザードに狙われる。ハザード財団主催のゴルフトーナメントに参加した唯だったが、この大会は悪のバトルゴルファーを物色するのが目的だったのだ。

ダークハザードに捕らわれ、改造手術を受ける直前に間一発で救出された唯。しかし、ライバルの竜崎蘭は捕らえられたままだった。こうして唯は、行方不明になってしまった蘭を助けるために、単身敵地に乗り込むことになった。



こんなひどいコースでは、まともなゴルフは期待できない。

ここまで読んだら分かるだろうが、このゲームはパロディで成り立っている。そのため、このゲームを普通のゴルフゲームとして考えてはダメ。コースは野球場やゴルファーを模したものなどでメチャクチャ。とてもではないが、特殊技を使わないとお手上げ状態になる。逆に、特殊技を使うと楽々なゲームになってしまい、ゴルフゲームがやりたい人は、手を出さない方

バカゲーチェック

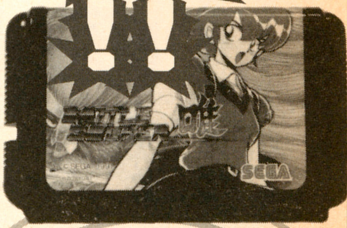
グラフィック
特上
ディボットだけでも評価できる。

企画
並
しょせんはパロディー。

ゲーム性
劣悪
楽しもうとしてはダメだ。

必要忍耐力
並
ストーリーはポンポン進む。

総合バカゲー度
並
パロディなので、知らない人には普通のゲーム。



機種：メガドライブ
ジャンル：アクション
メーカー：セガ
発売日：'91年2月15日
編集部購入価格：1200円
入手難易度：やや難

が無難だ。

一方、バカゲーとしてみるなら、いい味を出しているキャラクターが多い、と言うよりもそんなキャラクターしか出てこない。

例えば、「ゲロゲロの飢多子」（目玉のお母さん付き）や、「怪傑ディボット」などで、元ネタは分かりやすいものばかり。それにしても、キャラクターに「怪傑ズバット」を起用するなんて、購買層を何歳に設定したのだろう…。

急集特報 これが怪傑ズバットだ！

「怪傑ズバット」は、77年に東京12チャンネルで放映された宮内洋主演の「人呼んでさすらいのヒーロー」（自称）だ。

敵役は必ず何かを極めた名人で、その技を披露する。それに対し、水戸黄門の印籠登場シーンのような決めゼリフが炸裂。「なかなかの腕前だ。けど日本では二番目だな」「じゃあ、日本一は誰だ」「チッチッチッ」（顔の前で指を振り、自分を指さす）。このアクションはゲーム中にも使われているので、昔見ていた人は爆笑間違いなしだ。

クリア後にわかる驚愕の真実

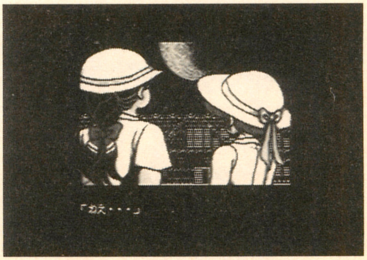
ゲーム自体はとにかく敵を倒しさえすれば、先に進むというシンプルなもの。3ホールで戦い、勝ち越せばよい。それも、イーブンでは負けとみなされるという、ご無体なルールでだ。

アドベンチャー画面で敵キャラクターと気の抜ける会話を交わし、ゴルフ画面で様々なワザ（かなり卑怯な）を駆使して、全ての敵を倒せば感動のエンディング。その時、プレイヤーは驚愕の真実を目にすることになる。

スタッフロールが流れるのだが、プログラマーは何と2人。一方、CGデザイナーは5人もいる。妙に力の入った「怪傑ディボット」のグラフィックの謎はここにあったのだ。そして、スタッフの名前は「あのおかた」「まっぴらくん」「まるちゃんはおもった」などなど。さすがに実名は出したくなかったようだ。

どなたか教えてくれませんか？

悪の組織・ダークハザードの施設は大爆発を起こし、死者は2万人を数えた。友人を救うためとはいえ、それだけの被害を出したことに唯は何を思うのか。「ねえ？」「なに？」という謎の言葉を残したエンディングの意味は？　なんて考えてはいけない。そういうゲームなのだと諦めて、後の世まで語り継ごう。



これも何かのパロディなのでしょうか？

バカゲー道 初段

セガが狙いすぎた結果、「やってしまった」作品。セガマニアを自称する人は、持っていなければならないソフトだろう。

●裏技●

最強パスワード

パスワード入力で「なつくさや　つわものともか　ゆめのあと」と入れると、LV99の最強状態でプレーできる。

フリーマーケット探訪記

「目当てのソフトが見つからない！」「高すぎて手が出ない！」そんなお嘆きのあなたに贈る、掘り出し物がある「かも」しれない、フリーマーケット潜入記。

FC以前の旧世代ハードを激安で入手

「フリーマーケット」とは、主に休日、公園や駐車場などで行われる市のことだ。中には「業者」と呼ばれるプロもいるが、参加者のほとんどは素人である。そこは、家で眠っている不要品を安く売って、お金よりは、値切りの駆け引きの面白さを楽しみたい人々で溢れている。主に売買されているのは衣類だが、何しろモノは「不要品」だ。自分にとっては垂涎ものの品でも、相手にはただのガラクタ、などというのは当たり前のこと。探せばとんでもない物が出てくる場合もあるのだ。

そんなフリーマーケットで、ゲームを手に入れようと当編集部で思い立ったのは、編集部に送られてきた手紙がきっかけだった。差出人は神奈川県の武市克己さん。

「SGI1000Ⅱが、箱・説明書付きでありました。店の人に値段を聞くと、『500円だね、ゲーム1個持っていっていいよ』と言いました。フリーマーケットでは、相場を知らずにゲームなどを売っている人も多いので、とんでもなく高い値段が付いている時や、逆に安い値段が付いている時があるようです。」

他にも武市さんは、SGI1000Ⅱのソフトを中心に、17本を1500円で手に入れたということだった。

「ゲームショップ探訪記」では今のところ首都圏のショップしか紹介していない。それに対する不満も寄せられたし、「中古ソフトの入手方法を教えて」という意見もあった。フリーマーケットは、全国で行われている。もしやこれが、中古ソフト入手の新たな道になるのではないか？　早速、日曜日にフリーマーケットを取材することにした。

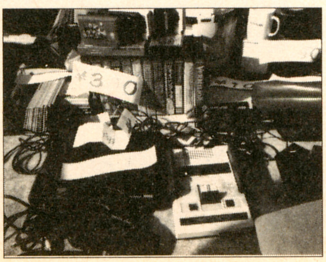
MD・FC合わせて3000円

そして、ある日曜日のこと。前日の雨雲を蹴散らすように晴れ渡った空を確認し、出かける支度をする。屋外で行われるフリーマーケットは、雨天中止の場合が多いので、天気は重要なのだ。

「有明ビックサイト」の駐車場で行われたフリーマーケットには、大小約500店の出店があった。人並みの中ゲームを扱っているお店を探すと、早速発見。

プラスチックのケースの中には、FCとMDのソフトが数十本入っている。値段は一律300円で箱・説明書付きの物も多い。ケースの中を物色していくと、FC版グラディウスを発見。こんなところで相見えるとはね…。昔は1面クリアも危うかったのだが、今度こそはっ！　…いや、私の名誉のために言わせてもらうと、当時はパソコン版を主にやっていたのだ。やっぱり方向操作は右手じゃないとね。

次に発見したのは、二十歳くらいの男女数人で開いている店だった。凝った値札をつけ、品物のレイアウトも考えている。まず目を引いたのは「MD、FC3000円」。周りのソフトも箱・説明書付きである。そしてその中には、「ファ


これがMD、FC500円の現場。誰か買ってしまっただろうなあ。

フリーマーケット探訪記

イアーエムブレム（FE）暗黒竜と光の剣」、「FE外伝」が300円で！

「暗黒竜」の方は、今となってはそうどこにでもある物ではない。しかも、意外な高値がついていることも多いのだ。少し迷った末に「暗黒竜」の方だけ購入した。なにしろ、我が家にはFCがない。「グラディウス」と違って、これを会社でやるというわけにも行かないだろう。

それを買った直後、MDに貼られた3000円の値札の下に、新たに500円という札が下げられた。かなり心が揺れたのだが、裸のままのMDと旧型FCを、この後どうやって家まで持ち帰るか、と考えて泣く泣く断念した。製造中止になってしまった2つのハードを、これ以上安い値段で手に入れるチャンスは、おそらく二度とないだろう。

購入はしなかったが、他にも印象深い店があった。

「うちは、夜逃げしたり、倒産した会社なんかを、丸ごと一件片づけるんです。だから、そういう家にあったソフトなんかを、まとめて売りますね」

という業者の方がそれだ。値段は他に比べると高めで、500円から。だが、そこに積まれたソフトの1本1本に、見知らぬ人の人生をかいま見たような気がして、少々気が重かった。これを手にするのは、なかなか勇気がいるような気がする。

フリーマーケットの傾向と対策

現実問題として、中古を扱うショップは多い。それなのに、わざわざフリーマーケットに持ち込むという事は、基本的にショップには「売れない」ものか、または「売れないと思いこんでいる」もののどちらかであると思っていいだろう。今回の取材では、数あるFCソフトが前者であり、MDとFCのハードが後者に当たると思われる。この状況は、手に入りにくい昔のハード、ソフトを手に入れようと思っている人にはいいかもしれない。

さて、これを読んで実際に足を運んでみようと思っても、フリーマーケットの開催予定がわからなければ動けない。では、どうやって調べればいいだろうか？

考えられる方法として、個人情報誌などに載っている開催予定を見るという方法や、地域限定だが新聞の折り込みや、書店に置いてあるタウン情報誌（紙）を利用する方法がある。どちらも一長一短だが、ぜひ確かめて欲しい。

フリーマーケットは、せっかく行っても目当ての店がないこともある。今回の取材でも、約500店中10件程度かと思われた。だが、ゲーム以外の物色も楽しいものだ。たまの休みをこんな風に過ごすのも、いいのではないだろうか。

フリーマーケット探訪・新宿編

都会の片隅で「彼」に再会！

フリーマーケットの報告を聞いて、これは行かねばならないと思い、行ってきたのは新宿野村ビル。目的はマークⅢ用のソフトを探すこと。新宿だけあって人が多く、移動は困難。苦労しながらたどり着いた店で発見したのが「サラマンダ」（PC）。300円だったが、他のソフトも買って3本で600円に値切る。続いて発見したのが大きな箱。中にはファミコンソフトを中心に、200本近く入っている。箱の前に陣取って、1本1本物色するのは宝探しの気分だ。そんな中に、申し訳なさそうに埋まっているソフトを発見。「アレックスキッド　ザ・ロストスターズ」（マークⅢ）。ソニックが現れるまで、セガの看板キャラクターだった彼。こんな場所で再会できるなんてとばかりに、早速ゲット。5本買えば、1200円にしてくれるとのことで、マークⅢ用のソフトに絞って購入。「ファンタジーゾーンⅡ　オパオパの涙」（マークⅢ）があったのだが、端子部が汚れていたので、動くのかを聞いたところ、5本買ってくれるのだからタダでいいとのこと。結局、1本当たり200円になってしまった。このように、お店では入手困難なソフトが安価で売っている。人が多い場所だと疲れるが、それに見合うだけの収穫はあるだろう。

今こそ ファミコンディスクシステム

FAMILY COMPUTER
DISK SYSTEM

左右の足を交互に操作する異色アクション！

キックチャレンジャーエアフット！ ～野菜の国の足戦士～

主人公は足の異様にでかいトマト。この主人公を操ってさらわれた女王を助けだす、という縦スクロールの異色アクションゲームだ。

シンプルなゲーム性の中に、ユニークな発想が光る

ステージは全部で5つ。草原のステージから始まって、未来都市・砂漠と進んでいく。ステージ途中には草や花、ブロックなどが障害物としてあり、これを攻撃することによってアイテムやワープゾーンが出現するのだ。

このワープゾーンは各ステージの所々にあって、ワープすることによってそのステージの裏面へといくことができる。ステージ最後にはボスが登場するのだが、ボスのところに行くにはワープゾーンをうまく使って行かなければならない。

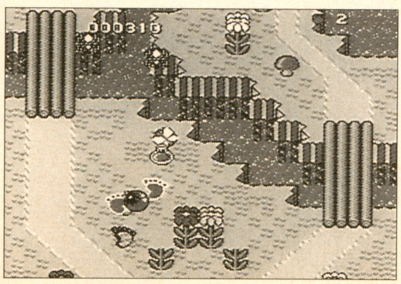
これがこのゲームのだいたいの流れなのだ。ここまではよくあるアクションゲーム、という感じだが、このゲームでユニークなのが主人公の攻撃方法。だいたい主人公がデカ足のトマトというだけでもヘンだが、野菜の国の女王が悪玉にさらわれて、女王を助けるためにトマトが立ち上がったというストーリーの設定を考えると納得できる（本当に納得したのかっ!?）。

主人公はトマト・ボアマンという勇者で、得意な攻撃がキック！

基本的にこのキックで敵である昆虫軍団を攻撃しながら進んでいくのだ。そして歩き方。操作方法としては、Aボタンを1回押すと左右どちらかの足を動かせて、この状態でBボタンを押すとキック攻撃。十字キーで足の降ろし場所を決めて再度Aボタンを押すと進むことができる。

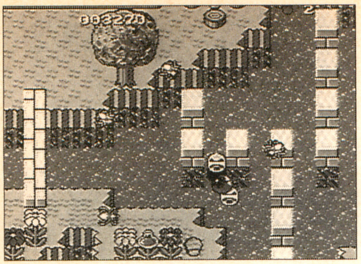
このAボタンの繰り返しで左右の足を交互に操作して移動するのだ。通常のアクションゲームでは、移動は十字キーで行い、攻撃等がボタン操作となる。

それまでとは違った新しい何かを！　というメーカーの思いから、このような仕様になったのだろう。文章で書くとちょっと複雑そうな操作方法ではあるが、実際にプレイしてみると全然そんなことはな



せっかくアイテムが出てきても、きちんと踏まないと取れないというところが…。草に刻まれた足跡にも注目。

今こそファミコンディスクシステム



水の上を歩けるアイテム・ソック。見た感じは忍者がよく使うアレに似てるんですが。

い。現在のゲームマシンのコントローラと違い十字キーとA・Bボタンだけの操作、ということもあるだろうが、ストレスを感じることなくプレイできるのは、開発陣の勝利といえよう。ただし、攻撃するときや移動時の足の着地点はすべて十字キーで行なうために、左手の親指が痛くなることも確かだ。筆者の場合でもそのシンプルなゲーム性にハマり、長時間プレイすることになったが、途中で親指がつりそうになった。が、迷うことのない操作でユニークな動かし方ができる、というのは称賛に値するのではないだろうか？　ボタンのたくさんついているコントローラでなら、いくらでも変わった操作方法を思いつくだろうが、ファミコンのコントローラでこの操作方法だからこそ、意味があるような気がする。

ゲーム中のシチュエーションの細かさにも注目したい

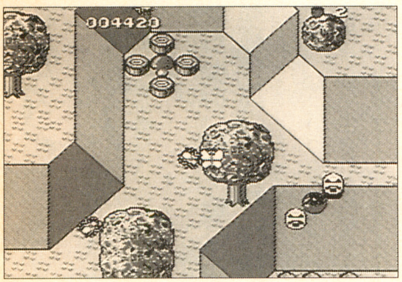
　ステージ移動中のシチュエーションも凝っていて、主人公が歩いたあとには大きな足跡が付く。そして坂道ではそこに止まっていると下にズリ落ちていく。ゲームスタート時には裸足で移動速度も遅いがアイテムを取ることにより靴を履き、移動速度が早くなったり、坂道でも滑らないようになる。何気ないことなのだがプレイしていて、そういうグラフィックの変化があると嬉しくなってくる。

　主人公が敵からのダメージを受けたときも、トマトらしくだんだんと萎れて小さくなっていくのだ。4回敵にぶつかると涙を流して死んでしまう。このアクションを見ると、絶対に死なせたくない！　と思ってしまわせるところがある。

　アイテムにしても現在なら当たり前のように入っているマイナスアイテムというものがない。すべてのアイテムが何らかの形で主人公を助けるようになっているところも安心してプレイできる。キックで攻撃してアイテムを出し、それを取るには、アイテムがある場所に足を置かなければならないということを考えると、複雑ながらスピーディにゲームが進められるのでアイテムはすべて有利なもの、というこのゲームのシステムは賛成だ。

　しかも、各ステージにはまるでバブル全盛時のように、たくさんのアイテムが出てくる。よほどのことがない限り、敵にやられて死ぬことはないだろう。ただステージによっては足を踏みはずして転落死、というパターンが多いが…。

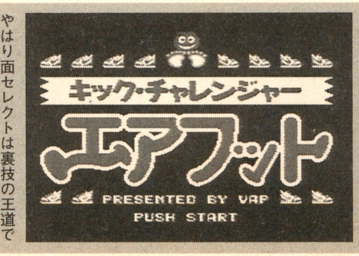
　ゲームの容量が増えた現在では、複雑なシステムのゲームは多い。が、限られた仕様の中でいろいろなアイデアを出してゲームを作っていた、当時の作品に触れることもたまにはおもしろい。そういうことを教えてくれたソフトといえよう。



写真では良くわからないですが、これ、滑ってます。この途中に敵が来るとちょっと危ないかも。

キックチャレンジャー エアフット〜野菜の国の足戦士

- 発売日：87・11・20
- メーカー：バップ
- 機種：FCディスクシステム
- 価格：3300円
- ジャンル：アクション



やはり面セレクトは裏技の王道でしょう。なんといっても遊ぶのに便利だものね。この場面で操作をすれば選べるようになります。

ウラ技

タイトル画面でA・Bボタンを同時に押しながらスタートするとステージセレクトができるようになる。

第二のゼルダ？　時代劇アクション！

謎の村雨城

今現在でも名作として知れわたっている、ゼルダの伝説の基本システムを踏襲した時代劇のアクションゲーム。その難易度の高さは当時話題となった。

面切り替え型、時代劇アクションゲームの元祖

この原稿を書くために、編集部からディスクシステムとソフトを借りた。ファミコンの電源を入れると、懐かしいあのディスクシステム起動時のメロディが流れる。思わず「なつかし～」の一言がでた。当時、大容量で読み書きが自由、というううたい文句で登場したディスクシステム。筆者も初期に出たディスクシステムのソフトを漁るようにしてプレイしてたのだが、その時の思いが胸に込み上げてきた。ディスクを読み込むときの音までもワクワクしながら聞いていた記憶がある。「ゼルダの伝説」はもちろん「悪魔城ドラキュラ」「謎の壁～ブロックくずし」、そして「謎の村雨城」もプレイした。

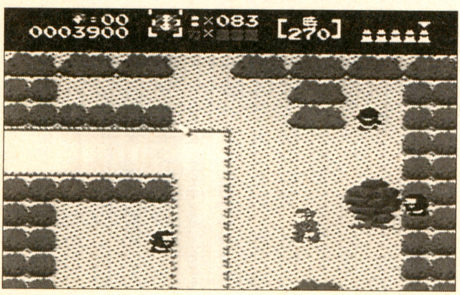
あの「ゼルダの伝説」の時代劇版、という触れ込みで登場したこのゲームは、その難易度の高さと、当時としては複雑なマップ構成のせいで、途中で投げ出してしまった覚えがある。

まさかまた「謎の村雨城」をプレイすることになるとは夢にも思わなかった、というのが正直なところだった。

現在になって再度プレイして思ったことは、当時複雑に感じたマップも雨あられのように降ってくる敵からの攻撃も、大したことのないもの、ということだった。そりゃそうでしょう。スーファミを始め、プレイステーションやサターンでの大容量ソフトに比べるとやれることはかなり限られてくるわけだから…。

ただ、複雑になりすぎた現在のゲームを考えると、このゲームの難易度はちょっとプレイするには、ちょうどいいような気がする。もちろんゲームが大好きな、いわゆるマニア系の人や、生まれた時にはすでにTVゲームがあったような子供たちには物足りないとは思う。だが、当時のことを考えると、ちょっと辛めの難易度はちょうど良かったような気がしてくる。これは、今だからこそ言えることなのかもしれない。が、さすが任天堂、というソフト作りは当時から健在だったのではないだろうか。それが現在プレイしての感想だ。

まず、当時時代劇風、というゲームがなかったこと、そしてディスクシステムならではの容量を使って、マップを複雑化したこと。さらに敵キャラの動きが独特で、時代劇の雰囲気を醸し出していること。これがこのゲームの特徴といえるだろう。



アイテムを取れば、飛び道具だってパワーアップ。これは3方向に投げられるという物だ。

攻略ポイント

通常攻撃と特殊攻撃で独特な動きの敵を倒していく！

村雨城の奥に潜む謎の生命体を倒すために、青雨城・赤雨城を始めとする4つの城を攻略し、最後に村雨城に突入する、というのがこのゲームの流れだ。ステージは道中と城内にわかれていて、どちらも迷路のような複雑な地形をしているのだ。

プレイヤーが操る主人公はAボタンによる刀を使った通常攻撃以外に、忍術で姿を消して無敵になり、る透明の術が使える。敵やたまに出てくるタヌキの置物を攻撃することによってアイテムが出現、通常攻撃を飛び道具にパワーアップさせたり、透明の術の使用回数を増やすことができるのだ。

敵は忍者や般若など、時代設定にあったものが出現し、主人公に対して手裏剣やバクダンを使って攻撃してくる。ゲーム序盤はそうでもないのだが、ストーリーが進むにつれて、敵の攻撃が激化してくる。加えて迷路のようなマップが難易度を上げていたといえる。

ただ、複雑といっても理不尽な構成になっているわけではなく、プレイしていけば自然とつながりがわかってくるようにはなっている。特に城の中などは、ボスのいる部屋が3つあり、そのどれかでボスが待っている。そしてその他の部屋にはお姫さまがいることがあり、助ければ主人公が1UPする。無意味に歩き回らせないようになっているところも、他のゲームとは違う配慮なのだ。

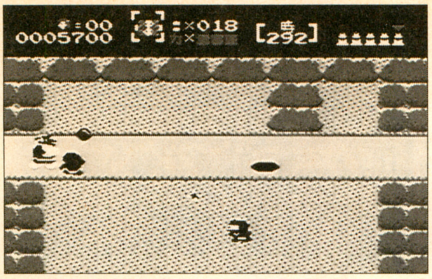
このゲームを現在プレイしてみると、敵に関しては動きをよく見ていれば難なく攻撃をかわして倒すことができるし、マップにしてもさほど広くはないので、クリアするのは簡単、といえる。

そして敵を攻撃したときの手応え（攻撃するためにボタンを押して、敵を倒した、と感じる瞬間）は現在の格闘ゲームで連続コンボが決まった瞬間と同じといっていいほど、感じることができる。

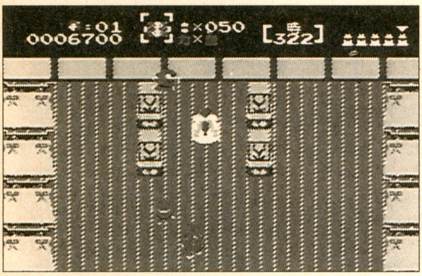
敵を切ったときの効果音などがプレイヤーに対して心地よい感覚を与えてくれるのも確かだ。また敵の攻撃を、Aボタンでタイミングよく刀を振ることによってかき消せる。ただやみくもに敵の攻撃から逃げ回るだけじゃないのも、攻略のしがいがあるというものだ。

もし、今現在64DDで「謎の村雨城」が復活したとしたら、ポリゴンバリバリで難易度も高い、まったく違ったアクションゲームになるだろうと思う。ゼルダにしてもマリオにしても、当時のころのしっかりとしたゲーム作りの下地があったからこそ、今でも続編を作れるのではないだろうか。

もし、興味が沸いてきた、という読者には、ぜひプレイすることをオススメしたい1本といえるだろう。



城に行く前の街道。強い敵には遠慮なく術を使ってしまおう。これは主人公・鷹丸が姿を消しているところ。



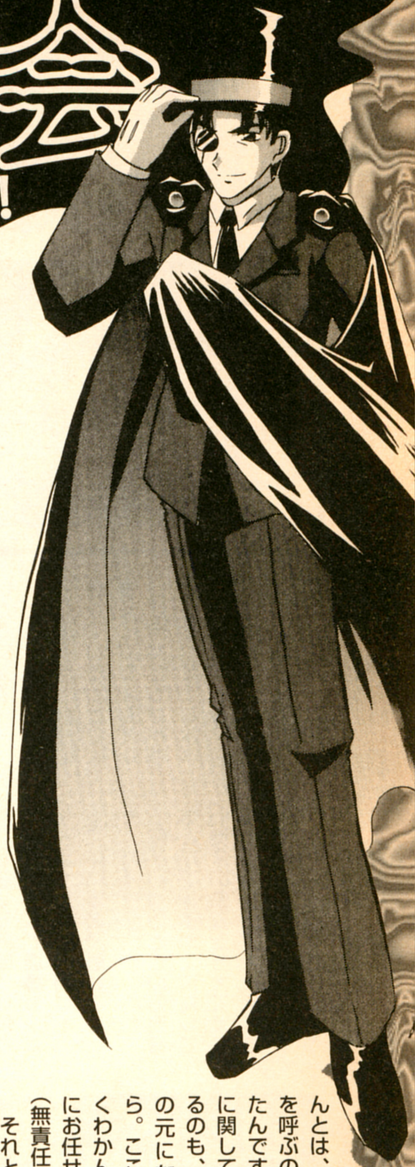
いよいよ城の中へ。各城の隠し部屋には、必ずお姫様がいるので助けてあげよう。そうすれば高得点とともに1upができる。

謎の村雨城

発売日：86・4・14
メーカー：任天堂
機種：FCディスクシステム
価格：2600円
ジャンル：アクション

ワラにもすがりたいユーゲー読者に贈る、独占企画

出張！暗闇商会 WELCOME！



近所に中古ショップがない、中古ショップはあるけど在庫がない、だけどどうしてもアレが欲しい…。そんな読者のキミの力になりたい。そこでユーゲー編集部は、この企画のために強力な助っ人を呼んだ！

ごきげんよう、諸君。私は暗闇商会の責任者、この館の主…。人は私を、悪魔の商人と呼ぶ。なぜならそれは私が、中古ゲームソフト、中古ゲームハードしか扱わないからなのだ！

フフ、驚いたかね。今回、中古ゲームソフト情報誌とかいう酔狂な雑誌の編集部に請われ、まあ、仕方なく出張してきてやったというわけだ。何やら、読者のアンケートで、「売り買いボード」が欲しいとかいう声が多かったらしくてな…。

しかし、我が暗闇商会を介してゲームソフトを入手しようとするからには、主であるこの私の言うことを聞いてもらわねばならない。鋼の掟を守れぬようなものの手伝いをさせられるなぞ、まっぴらごめんだからな…。

さぁ、これらの決まりを守り、かつ、この私に対する敬虔なる感謝の意を忘れるでないぞ。さすれば、おぬしらの欲するものが手に入るであろう…。ククククク…。

編集部：えー、そんなわけで始まってしまった「出張！　暗闇商会」です。ほんとは、こんな怖そうな人を呼ぶのはどーか、と思ったんですけど、「売り買い」に関して編集部で責任を取るのも、なにかとトラブルの元になりかねませんから。ここは一つ、なんかよくわかんないけどプロの方にお任せしようってことで（無責任）。

それと、最初は「売ります」も募集しようかなと思ったんですが、収拾がつかなくなるおそれもあったんで、とりあえず今回は様子見ということで、「買います」のみの募集といたしました。このコーナーの存続は読者のみなさんの反響ひとつにかかっておりますので、ひとつ、よろしくお願いしますね～。

この次ページからはじまるのが、館の主さんからいただいた「鋼の掟」です。よーく読んで、是非とも守ってくださいね。

それでは、館の主さん、「鋼の掟」をどうぞ！

イラスト：宗本めぐみ

出張！ 暗闇商会の鋼の掟

有無は言わせぬ！ ともかくここに書かれたことを守るがいい。
望むモノが手に入るやもしれぬのだから…。

その壱 「売り買い」の情報について、ユーザー編集部に問い合わせてはならぬ！

読者から寄せられる「買いたい」ハガキ。暗闇商会の商いは、そこから始まる…。
つまり、「買いたい」ハガキ、それに応じてその読者の元に送られる「売ってやる」ハガキのみが、暗闇商会のメカニズムなのだ！ ユーザー編集部なぞ、なんの役にも立たん。
そもそも雑誌の刊行を四カ月も遅らせるような連中が、
アテになるわけがないではないか。がっはっはっは。(おいおい…)

その弐 「買いたい」に寄せられた読者の元に、わけのわからんイタズラなどは一切無用！

まあ、言うまでもないこととは思うが…。中古ゲームソフト、ハードを愛する者同士、
ばかげたことに時間や労力を割くなぞ無意味なことだ。もっともそのようなことに
血道を上げる者どもには、必ずや暗闇商会の刺客が放たれるであろう…。
注意しておくに、こしたことはないぞ。ククク。

その参 「出張！ 暗闇商会」への投稿はハガキのみ！

世界を股に掛けて中古流通に手を染めた私にはわかっておるぞ。
投稿はハガキのみと断っておかんと、郵便為替だの現金だの現物だのを
同封してくる輩が必ずおるからな。ただでさえ刊行を遅らせがちな
ユーザー編集部をこれ以上混乱させてはならん。よいな？

編集部：というわけで、「鋼の掟」は守ってくださいね。でないと、ただでさえ少ない、うちの読者がまた減（編集部内検閲によるカット）。

では、気を取り直して、投稿の仕方について説明します。

「出張！ 暗闇商会」へのお便りは…

あなたが「買いたい」中古ゲームソフト、中古ゲームハードのタイトル、メーカー、希望価格と、あなたの住所、氏名、電話番号、年齢を明記の上、あなたの「買いたい」情熱に関して何か一言をつけ加えて、以下の宛先まで送ってくださいね。

〒104 東京都中央区
湊2-4-1 MGビル
KTCキルタイム
コミュニケーション
『ユーザーズ・ゲームズ』
出張！ 暗闇商会
コーナー係まで

お便り、お待ちしてまーす。

マーヴェラスを遊びつくす本
～もうひとつの宝島～

Pocket Books
ポケットブックス

プレイヤーに合わせた使い方ができる、新感覚の攻略本！

・各章ごとに「通常攻略」「ピラックのヒント集」「完全攻略」を掲載。知りたいレベルでヒントがわかる充実の攻略。
・登場人物にスポットを当てたコラム「マーヴェラスな人々」、マーヴェラスの世界を広げる新聞「マーヴェラス・タイムズ」など、楽しい読み物が満載。
・ジーナ先生の成績発表の謎にせまる！

好評発売中

編集・発行
KTC キルタイムコミュニケーション
〒104　東京都中央区湊2-4-1

〈ライター募集のお知らせ〉

ユーズド・ゲームズでは、ライターを募集しています。
興味のある方は、お気軽にお問い合わせ下さい。

●原稿内容：ソフト紹介などの原稿執筆。
●応募資格：プロ、アマ問いません。打ち合わせの際に当社まで来ていただける方。
●原稿料：当社規定による。
●応募要領：職務履歴（書式自由）と志望動機（４００字詰め原稿用紙２枚程度）、「私の勧めるこの一本」という題でソフトの紹介（４００字詰め原稿用紙３枚程度）、連絡先を同封し、弊社まで郵送して下さい。ライター経験者の方は、原稿の掲載された雑誌のコピーを同封して下さい。
●選考：書類選考の上、お打ち合わせの日をご連絡させていただきます。
●応募先：〒104　東京都中央区湊2-4-1
（株）KTCキルタイムコミュニケーション（担当・引地）まで

名作シューティング特集

1

ドットに賭けた青春が甦る！

シューティングゲームの命は
ゲームバランスと操作性。
スリルと爽快感を追求するジャンルなので
グラフィックは二の次なのだ。
そんなシューティングゲームは
むしろ昔の作品に良作が多い。
今ここに、ドット単位の避けに費やした
青春の日々が甦る。

グラディウスII

斬新なアイディアをさらに洗練。傑作が生み出された！

横画面スクロールシューティングの代名詞、『グラディウス』。その偉大なるスタンダードの続編にしてシリーズ最高傑作の呼び声高きゲームが『グラディウスII ゴーファーの野望』だ。

伝説のゲームの始まり

今更説明不要なほどのゲームだが、本誌を購入して何か面白いゲームがないかと探している人達や、CD-ROMユーザーで、お薦めシューティングは何？などという初心者ユーザーに向けてこのゲームの面白さを伝えてみたい。

そもそも、元祖『グラディウス』というゲーム自体、名作であった。ファミコンに移植されたこともあるので、ゲームセンター以外でも遊んだことのある人もいるだろう。

特定の敵を破壊すると出現する赤いカプセルを回収すると、数に応じて画面下に表示されたゲージが点灯。ゲージにはそれぞれ、自機に備わる武装が割り振られているので、好きな装備を任意にパワーアップさせながら攻略して行くのだ。

このパワーアップに失敗すると、目も当てられなくなってしまう。と言うのも、自機の武装は最初、2連発のショットだけと限りなく貧弱な上に、移動速度も鈍いと来ている。そこで、カプセルを集めてスピードを上げ、ミサイル、レーザー等を装備、とパワーアップを重ねるのだ。

そうやって自機を強くして行く中で、5番目のゲージに最も『グラディウス』らしさを表したパワーアップがある。それが「オプション」だ。

「オプション」とは、自機の動きをトレースするように動き、敵や地形に当たっても破壊されず、自機と同じ武装を有する完全無敵の万能兵器のこと。

この「オプション」は、これ以降の色んなゲームに様々に形を変えて受け継がれる、偉大な発明だった。

こうしてパワーUPを重ねながら、各面の最後に出現するボス敵の大型戦艦を撃破し進行し、最終面クリアを目指すのだが、こうしたパワーUP方式の性質上、一旦自機が破壊されると、攻撃の激しさを増した敵に最弱装備で立ち向かわねばならず、それが唯一の問題点であると言える。

しかし、やり込めばそういった状態からの復活が可能なだけでなく、最終面をクリアした後も、難易度が上がりながらループするこのゲームで、何周もプレイすることができるといったつくりが、面白いゲームで遊びたい一般ユーザーから、マニアックなプレイヤーまでを魅了したのだ。

今から11年前に世に出た『グラディウス』は、こう言った数々の特徴で『グラディウス』タイプと言うジャンルを形成する。その後、世界観を受け継ぐ『沙羅曼蛇』で2人同時プレイを実現したが、この時は、パワーUP方式に異なるアレンジが施されていて、正式な続編としては、『II』の発表まで待つことになった。

裏技 ゲーム中にポーズをかけて、上上下下左右左右ＢＩと素早く押す。すると、自機の装備が強化される。制限回数あり。

名作シューティング特集

PCエンジンユーザー必携でしょう！

満を持して発表された『Ⅱ』は、前評判の異常な高さと、それをなお上回る完成度で姿を現した。

全部で4種類から選べるパワーUPパターンは、3種類のミサイルと2種類のダブルレーザーといった『沙羅曼蛇』の武装も登場し、攻略方法にも幅が出来た。中でもミサイルはそれぞれのタイプで一長一短があり、うまく使いこなすことがポイントになった。ラストまで使っていたタイプと違うタイプを使うとそれまでと違った攻略をしなければならず、そのたびに新鮮な思いをしたものだ。

また各面も、向上したグラフィック能力によって、人工太陽・エイリアン・結晶・火山・モアイ・高速スクロールする迷路・ボス敵オンパレード・最終要塞面と続き、画面狭しと動き回る個性的で巨大な敵キャラも加え、1作目を越えるビジュアル的な衝撃をプレイヤーに与えている。

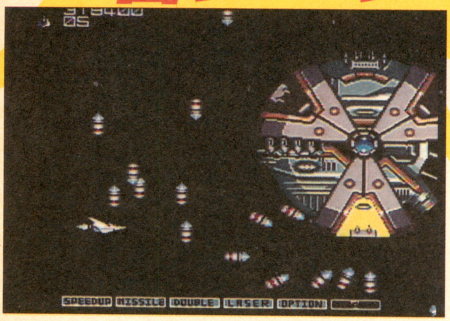
演出面も、1面に、人工太陽から出現する巨大な炎の龍の群れを持って来て、最初の数分でプレイヤーに満足を与えることが重要とされるアーケードゲームの鉄則を充分すぎるほど押さえた作り。3面のクリスタルの透明感に驚き、5面のモアイづくしのステージに圧倒され、6面の高速ステージに神経を張り詰める。7面でのボスオンパレードの最後に出てくるカバードコアの強さに何度も悔しい思いをし、最終面のカのなめらかな動きに感動しつつ苦戦する…。このようなメリハリのついた緩急自在な構成は、正に職人芸とえよう。

とにかく発表されるや初めて展示されたアーケードゲームの発表会で、堂々の人気投票第1位に選ばれたのもうなずける出来。PCエンジン版は、それらの優れたアーケード版の特徴を完全に再現したうえに、世界観を壊さないオリジナルの神殿ステージや、細かなオプション設定が加えられている。勿論、CDによる、美しく透明感のある音楽も完璧。また、いわゆるコナミコマンドもちゃんと入っているぞ。

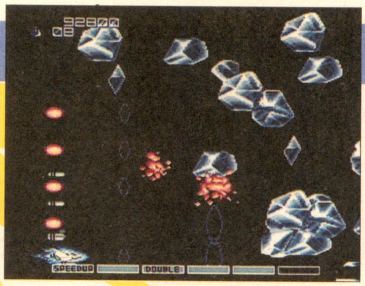
PCエンジンユーザーによる期待を一身に受けながら、なおそれを凌駕する高レベルの移植は、他機種ユーザーも羨ましがるほどの、抜群の完成度。中古屋さんでの入手もそこそこ容易。未経験者・シューティング初心者の方に、ぜひとも遊んでいただきたい一本だ。

発売日：92・12・18
メーカー：コナミ
機種：PCエンジンSCD
価格：7800円
編集部購入価格：1980円
入手難易度：易しい

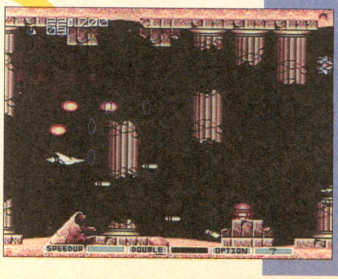
グラディウスⅡ 名シーン



最難関の敵、カバードコア。画面いっぱいを覆いつくす弾の動きはわかりにくく、よけるのにかなり神経を使う。また、固くて攻撃も当たりにくいので長時間戦うことになる。集中力の勝負だ。



圧倒的な数のクリスタルが襲いかかる3面。連射装置がないとかなりキツイ。ちなみに、レーザーよりもリップルの方が倒しやすいぞ。



PCエンジンのオリジナルステージ。地形が狭く、かなり難しい。遺跡が突然崩れてくるので、クリアには多少の慣れが必要かも。

裏技 ゲーム起動時、メーカーのロゴがでるまでⅡと上を押し続ける。するとアーケードモードを選べるようになる。

スーパーダライアス

タイトーが贈る豪華海鮮幕の内弁当

アーケード版では3画面。それをいかに1画面にするかが問題だった「スーパーダライアス」。しかし、その出来映えは予想を遥かに上回るすばらしいものだった。

信じられない完成度

Huカードでは、遊べるシューティングゲームが多数リリースされたPCエンジン。しかしながら、CD-ROM²になると、残念ながら目を引くようなゲームは少なかった。これはローディングでテンポを壊してしまうとか、ROMに較べてノウハウが無いと開発が難しいとか、いろんな理由があるのだろう。

そんな中から、CD-ROM²ユーザーのために、これはっていうモノをご紹介しよう。

ご存じインベーダーを世に送ったタイトーが、豪華3画面モニターを使ってゲーセンに送りだしたボディソニック内蔵ゲーム「ダライアス」。そしてそれを、発売延期ならウチに任せろのNECアベニューが、奇跡的な完成度の移植のもとに発売したのが、ここで紹介する「スーパーダライアス」だ。

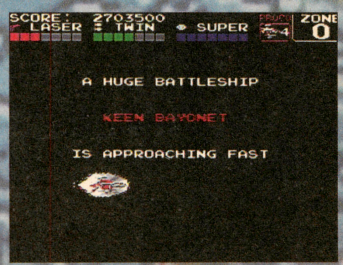
そもそも「ダライアス」とは、ミラーを使ってシームレスの横長3モニター一体画面を作り出し、驚異の2シーター馬鹿デカ筐体を採用したお店を選ぶつくりで、開発者達の名前を逆さ読みした（文字通り）雑魚キャラと、3画面のうちのモニター1画面分を埋めるほどの巨大ボスキャラで構成された撃ちまくりのシューティングゲームだった。

その移植決定の第一報を受けたユーザーは、このゲームの特徴を充分過ぎるほど知っていたので、満足のいくものがリリースされるなどとは間違っても思わなかったが、じわじわとゲーム雑誌で公開される新しい画面写真や移植内容を目にするたびに、期待が膨らんでいった。

だって、そりゃそうでしょ。それらには予想を上回るグラフィックが掲載されていたんだから。

他機種版をプレイしたことのある人には分かると思うが、上下に黒みの出る横長画面移植だと、背景もキャラも全体的にスケールダ

この丸い玉を取ればパワーアップ。放っておくと、画面上に逃げていってしまう。



このゲームのメインはボス戦。この画面になると自然と気が締まってくる。

ウンしてしまうような、無理やりさを感じるもの。ところが、本作ではあくまでもモニターを全面使ってキャラを大きく表示するというアレンジで、迫力とおもしろさを生み出すことに成功している。

そして、そのために発生したバランスの変更を、絶妙なまでに取り切った職人芸。さらに、本家アーケード版ではカットされた、幻のボスキャラの復活。さらにさらに、タイトーサウンドチーム「ZUNTATA」による各場面を引き立てる、勇猛なそれでいて透明感のある音楽を、ドルビーサラウンド録音でもって完全に再現した、もはや意地とも言える豪華仕様の数々！

こうしたきら星のような特徴によって、CD-ROM²初の大ヒットした本格移植作としてこの世に名を残したのだった。

実際にプレイしてみても、アーケード版でプレイした感覚で、ほぼそのまま遊ぶことができるし、画面が1画面に変更されたことで、弾切れもそんなに気にせず快適に撃ちまくることができる。典型的な学習型シューティングだが、敵の出現場所も忠実なので、ゲーセンで鍛えた腕がそのまま発揮できる。しかも、敵の出現時の音楽まで完璧なので、音楽に合わせて自機を動かしていたくらいの人も満足できる仕上がりだ。

先取りしまくりのシステム

忘れてはならない大きな特徴がゾーン選択制だ。

これは、各面がAからZまで、26のゾーンに分けられていて、各々のゾーンのボスを倒すと上下2択の別れ道が出て来て、次の面を自分で選べるというシューティングには画期的なもの。難しいゾーンもあれば、易しいゾーンもあるので、腕に合わせてルートを選択できる。

自機のパワーアップは、丸いボールで行うことになっていて、赤はショット、緑はミサイル、青はシールドという具合に色で分けられている。入手方法も、通常の敵の中に混じってる各ボールと同じ色の敵を破壊すれば、1匹につき1個、ボールを落としていくという、親切で分かりやすい方式だ。

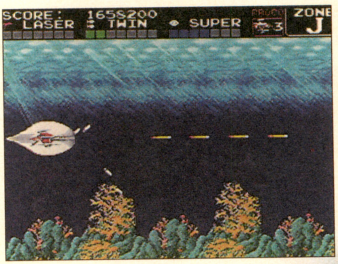
最終的に(1部重複)行き着くが、なんと全部の面でエンディングが変わっているという豪華でぜいたくなシューティングで、流行のマルチエンディングを、いち早く取り入れていた。「2」「外伝」と徐々にモニターの数が減っていった本家より早い1画面化など、先取りしまくりの豪華海鮮幕の内弁当風のシューティングだ。

問題点を感じさせない迫力

面によっては難易度の差が凶悪なくらいあるとか、敵の動きに陰湿な所があるとか、自機のスピードがチョイ遅すぎるとか、レーザーになると急に弱くなるなどの問題点もある。ただ、いろいろある問題点を、有無を言わせぬ迫力でもってほとんど感じさせないというか味になってるというあたり、いかにも「ダライアス」である。そういう問題点まで含めて、なんだか愛を感じるくらいの偏執的な移植度でもって作り上げた開発の方々はすばらしい。奇跡というか、このクオリティを維持してもっと他のゲームを一杯出して欲しかったなとか、「スペースファンタジーゾーン」はどうなったのかなとか、思うところはいろいろありますが…。

結局何が言いたいのかというと、買って損はしないから、見つけたらぜひ買って、やってみてということなんです。

最後に、PCエンジンは持ってるけどCD-ROM²は持っていないよーと言う人には、その後リリースされたHuカード版「ダライアスプラス」や、めったに手に入らないけど、持ってたらラッキーのボス戦オンリーバージョン「ダライアスアルファ」なんていうプレミア付きの仲間もいるので、そちらもお薦めです。



これがレーザー。貫通力はあるが、ノーマルショットより弱い。ウェーブまでは辛抱だ。

発売日：90・3・16
メーカー：NECアベニュー
機種：PCエンジンSCD2
価格：6780円
編集部購入価格：780円
入手難易度：易しい

裏技 難易度設定　タイトル画面で、セレクトを押しながらランボタンを押す。これで、4段階の難易度を選択可能になる。

究極タイガー

一撃必殺のボンバーが与える爽快感

画面の大半をカバーする自機の弾。画面の大半を占めるボスの大きさ。そして、画面全体を覆い尽くすボンバー。このゲームは大画面のモニターでプレイしたいものだ。

ショットの大盤振舞！

数多くのシューティングゲームユーザーに愛されながら、惜しくも消えてしまったメーカーがある。

細かく描き込まれたグラフィック、激しい敵の攻撃と、それに負けないくらい激しい攻撃を繰り出す自機。更に、その攻撃をもってしても容易には破壊できない堅さの巨大な敵が、次から次へと出現する迫力のゲーム展開。そして何といっても、画面を覆い尽くさんばかりに炸裂する、絶大な威力のボム攻撃。

これらの特徴を持ったゲームは、そのメーカー名を冠した「東亜プラン」タイプと称されている。

その中からこの頁で取り上げるのは、アーケードのみならず移植された作品も大ヒットし、発売当時は非常に入手困難だったHuカード版「究極タイガー」だ。

「究極タイガー」は、タイトーからアーケードにリリースされており、「タイガーヘリ」「飛翔鮫」に続いて人気を博した、いわゆる「東亜プラン」スタイルを決定づける作品。

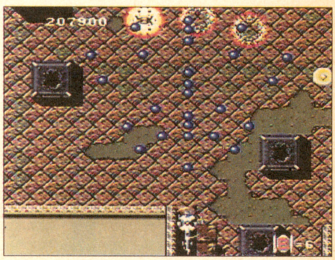
このゲームは、8方向レバーに2ボタンという（スクランブル」があったにせよ）「ゼビウス」が作り出したシューティングゲームの操作系の標準を踏襲しながらも、地上と空中の敵機を撃ち分けるなどという面倒臭いことはない。

出現する敵機は、地上だろうが空中だろうが、アイテムを取ることで4種類に撃ち分けられる1ボタンのショットで、何でもかんでも壊しまくれる。

おまけに1画面に撃てるショット数が何発以内なんていう制約をつけず、ボタンを連打する速度が早ければ早いだけ、それに見合った数の弾が山盛りに発射されるという、まさにショットの大盤振る舞い。

そんな大盤振る舞いに拍車をかけるのが、同じ種類のアイテムを続けて取ることで「そこまでやっていいの？」的に成長する、派手なパワーアップだ。

これらが、渾然一体となって、破壊の快感をとことんまでプレイヤーに味わせてくれるのだ。

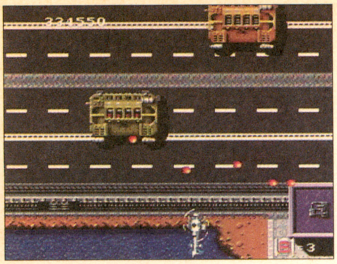


最高段階では、こんなにパワーアップしてしまう。本当にこれでいいのか？

迫力を重視した大成功の移植度

もう一つのボタンで発射できるもの。画面中に炸裂して暫くのあいだ敵の弾を打ち消し、尚かつ敵にダメージまで与えてくれる特殊

パワーアップ　発進時に自機が3段階に大きくなるが、2段階目の時に上、セレクトを押しながらⅡを4回押す。



このゲーム全体の特徴としてボスはデカい。しかも、非常に堅い。

兵器。これこそが、「東亜プラン」タイプを決定づけた一撃必殺のボム攻撃だ。

プレイする人間の、奥底に眠る破壊願望を刺激して、尚かつそれを上回る程の威力を誇るボム。

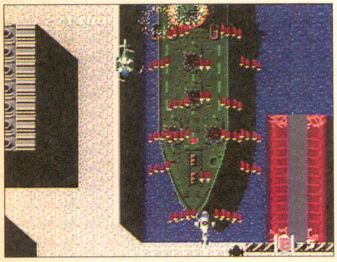
ショットとボムの常識外れの派手さや破壊力、きっちり描き込まれた背景や、火を吹き爆発四散する敵の戦闘兵器群。こういった、ゲーセンで50円なり100円なりを払ってしか楽しめなかった、胸のすくような破壊シーンが、PCエンジン版では素晴らしいまでに再現されているのである。

そして、ここが一番大事なところなのだが、例えば、オリジナルの縦画面を横画面にアレンジしたとしても、ゲーセンで感じられた快感が、家庭でも味わえれば、それは大成功の移植なのである。確かに、横画面ゆえの理不尽なやられ方もあるが、迫力、爽快感がそれを補っていた。

その後発売になった、見た目の美しさや縦画面にこだわるあまり、画面の右側をスコアやストック表示で埋めてしまい、本来の迫力を無くしてしまった失敗移植に比べれば、このPCエンジン版「究極タイガー」が、ロングセラーとなって売れ続けたこともよく分かるというもの。

更に言えば、ちょうどマニアにも、普通のシューティング好きのプレイヤーにも受け入れられるギリギリの難易度を保っていたことが、息の長いヒットを飛ばす要因にもなっていたのだ。

そう、逆に言えば、このギリギリの難易度を読み違えたからこそ、その後のリリース作品が（他メーカも併せて）、マニア受けしこそすれ、一般プレイヤーの賛同を得られず、急激にではないが、徐々にシューティングゲームというジャンル自体の市場を狭める遠因になったのではないか。こんなことをーシューティング好きとしては思っている。



裏技を使えばいつでも最強状態だ。それでも、気を抜くとすぐにやられる。

無敵技なんて邪道なものはない！

このPCエンジン版は、アーケードの快感を完璧に再現するだけではなく、いかにも家庭用らしい味付けがなされている。

例えば、自機のショットを、いきなり5段階もパワーUPさせてしまう技や、クレジット・自機の数をそれぞれ増加させる技など、やり方が分かればつい試してみたくなる技ばかり。無敵技などという、安易なものが入っていないあたりも、渋さを感じさせるものだ。

ちなみに、4色の武器チェンジは、赤か青がお薦め。それぞれがパワーUPすると、自機の前方左右を広範囲にカバーしてくれる頼もしさからだ。

反対に、スカは緑色。自機の直線上、前方にしか弾を撃てず、パワーUPしてもせいぜい威力が上がるだけで、前方にしか撃てないというのは変わらないからだ。破壊力を重視して、避けに徹する「男のプレイ」を望む人以外には薦められない。

変わった所では黄色のショット。自機を中心に、上下左右の4方向を同時に攻撃することができるようになる。癖がある攻撃方法で、好き嫌い別れるだろうが、更することができる。威力は低いが、やり込めば面白いかもしれない。

今でも充分通用する面白さを持った「究極タイガー」だが、意外なほどの安値で売られていたりするので、見かけたらぜひ購入をお勧めしたい。プレイに飽きて中古屋に売っぱらう事もなく、クリア後も、たまに引っ張り出しては遊ぶことのできる、一生モノのシューティングゲームなのだから。

発売日：89・3・31
メーカー：タイトー
機種：PCエンジンHuカード
価格：5500円
編集部購入価格：780円
入手難易度：易しい

裏技
クレジット増加　タイトル画面で右を押しながら、Ⅱを連打。最高9まで増える。
自機増加　ゲーム開始直後に画面左下に行きボンバーを落とすと、3機増えている。

ファンタジーゾーン

幻想的な世界でお金を求めて走り回る

パステルトーンのグラフィックと、ポップな音楽が印象的なセガの誇るアーケードの名作。他機種版の移植度に不満を持っていたユーザーは、PCエンジン版のデキに驚喜乱舞した。

ファンの期待を背負ったが…

このゲームをやると、お金の大切さが身に染みます。無駄遣いすると、どんどん自分が追い詰められてしまう。そんな切実なパワーアップ方式を採用したのが、この「ファンタジーゾーン」。

セガからアーケードでリリースされたこのゲームは、カラフルな色使いの画面をチョコマカと動き回るキャラたちと、サンバのリズムを基調にした軽快なゲームミュージックとで人気を博しました。敵キャラはどれもかわいらしいものばかりで、倒すのがかわいそうなくらいだし、音楽もシューティングゲームとは思えないほのぼのとしたもので、ゲームによく合っています。女性にも好評だった数少ない作品と言えるでしょう。

当然、コンシューマ機への移植は考えられていましたが、セガのゲームであることからも、セガのゲームマシンであるマークⅢで発売されることは確定していたようなもので、実際その通りになりました。しかし、そのデキはというと、お世辞にも満足のいくものではなかったのです。

特に、一部のボスの動きを再現することができなかったのは致命的でした。

一部を新たなボスキャラと差し替えて発売されたマークⅢ版は、それでも当時のユーザーに好意を持って迎えられました。あの「ファンタジーゾーン」が、家庭で遊べるというだけで嬉しかったのです。

5面のボス「ポッポーズ」。かわいい子供たちだが、情けは無用。金のためなら手段は選ぶな。

しかし、信じられないことが起きてしまいます。絶対あり得ないと思っていたこと、ファミコンへの移植が決まったのです。熱狂的なセガファンは、ある者は大いに嘆き、ある者はファミコンで再現できるわけないと高をくくっていました。

ところが、驚いたことに姿を現したファミコン版は、マークⅢで削られたオリジナルのボスもきちんと再現された、オリジナルに比較的忠実なものだったのです。

ファンにも納得の仕上がり

それでもやはり、オリジナルのファンは納得できません。熱狂的なファンの声に応えるには、ファミコンとして良くできているとはいえ、まだまだ満足できるものではなかったのです。

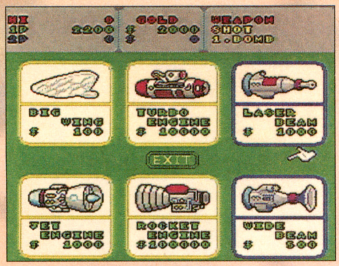
そこに登場したのが、PCエンジンでした。このハードが出て初めて、そんな

名作シューティング特集

ユーザーにも納得のいく、アーケード版を完璧に再現したものがリリースされたのです。

ボスキャラ登場の演出に、それまでのゲームマシンでは再現ができなかった画面が切り替わらずに、通常プレイ画面にそのまま登場することを再現。そして、アーケードの軽快なミュージックが、かなり近い雰囲気で移植されている。

この2点で、他機種版との差別化を図り、当時の評価もやはりそこに集中していました。

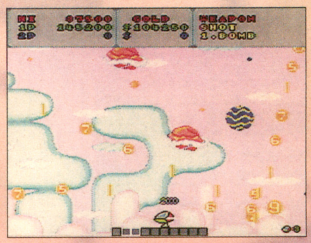


このゲームの特徴の一つのアイテムショップ。素晴らしい品ぞろえで、皆さんを待っています。

さて、遅ればせながらゲームの解説です。

自分が操作するのは、「オパオパ」と言う不思議な生き物（？）で、左右に任意でスクロールする画面の中を、雑魚敵をやっつけながら、10個の中型基地を捜し出して破壊。その後に登場する大ボスを倒して次の面に進むというものです。この任意スクロールがポイントで、突然敵が現れることもありますが、その一方で、自由にスクロールさせて自分の好きなようにパターンを作ってプレーすることができました。

自機には、通常ショットが標準で装備されていて、



ボスを倒すと大量にお金が出る。時間制限があるので、効率よく拾っていこう。

それ以外の装備をパワーアップさせるためには、パワーアップパーツを装着しなければなりません。

そして、パーツを入手するために行うのが、このゲーム独特のシステムである「買い物」なのです。

拾って拾ってお金を貯める

敵を倒すと落とすお金を、しゃかりきになって拾って回る。そうして、ある程度お金が貯まった後、時々出現するショップ風船に触れることで、パーツショップに行けるようになるのです。

中で売っているパーツは、スピードアップ用エンジンに通常ショットをパワーアップさせる各種特殊ショットや、様々なミサイルなどといった、ゲーム進行を楽にさせ、自分の好みの戦略を助けてくれるものばかり。

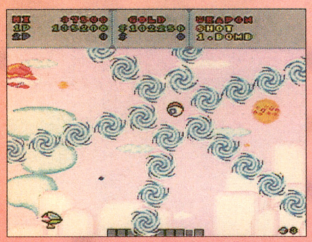
なかでも、このゲームの性質を良く表しているのが自機の増やし方。なんと、これもショップで購入するのです。

1度購入したパーツは、制限時間つきのものを除き、自機がやられるまで使用することが可能。1度無くしたパーツは、また買うこともできるのですが、怖いのは2個目、3個目と、どんどん値上がりしていくこと（例外として、スピードアップに関するものは値上がりしない）。

下手にミスすると、次のパーツが値上がりしていて、手持ちのお金では買えないなんて事もしょっちゅう。かといって、目の色変えてお金ばっかり集めていると、思わぬミスで自機を失ったりするというジレンマを、うまくゲームに取り入れた憎い作りでした。

ラストのボスも、意表をつくもので、奇妙な余韻を残してゲームは終わります。

いろんな機種で発売になって、かなり売れたゲームですので、中古屋さんでも割と安値で買うことができると思います。ちょっと邪道な無敵技なんてものも入っているので、どうしてもラストのボスが見たいけど難しくて、なんていう方は、その技使ってでもラストを見てみてください。遊べば、すぐにあなたも、このゲームミュージックを口ずさみたくなりますよ。



2周目は、1周目にどれだけ残機があっても1機でスタート。お金はもちろん0からだ。

発売日：88・10・14
メーカー：NECアベニュー
機種：PCエンジンHuカード
価格：4900円
編集部購入価格：1980円
入手難易度：易しい

裏技 無敵のオパオパ　ゲーム中にポーズをかけ、Ⅰを1回、Ⅱを2回、上を3回、下を4回、右を5回、左を6回の順で押す。音が鳴れば成功だが、その面だけしか効果はない。

R-TYPE I

STGにおける偉大なる発明、それが「フォース」だ！

撃つ、かわす、に加え「操る」快感を与えた傑作シューティングゲーム。独特の武器「フォース」を使いこなすことが、このゲームの醍醐味であり、攻略のポイントだ。

PCエンジンのキラーソフト

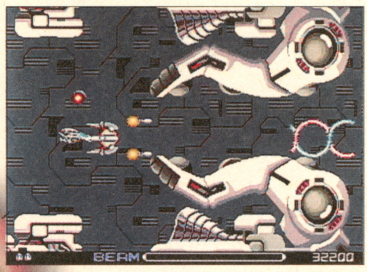
「グラディウス」の影響を受けた様々なシューティングゲームの中で、そのオリジナリティと世界観で、人気を博しただけでなく、移植されたPCエンジンの本体売り上げに多大に貢献したシューティングがこの「R-TYPE I」だ。

もともとアーケードでリリースされた「R-TYPE」は、アイレムから発売されていたが、これを移植したのが、当時ファミコンの有力サードパーティから、PCエンジンの本体設計にもかかわりそれを引っ張る最大手のソフトハウスとして新たな展開を見せていたハドソンだった。

ここで、タイトルの「I」を見て、「おやっ？」と思われた方もいると思うので説明すると、このPCエンジン版「R・TYPE」は、そのゲーム表現や当時のHuカードの容量の限界から、全8ステージを前半と後半の4ステージずつに分割して移植されたという経緯があったのだ。

とにかく凄いのは、今現在もシューティングというジャンルはおろか、PCエンジン全ソフトの中で、1・2を争う売上のゲームである、ということ。

発売当時、「R-TYPE」はPCエンジンの初期の売り上げの切り札としてふさわしいだけの人気を持っていたのである。そしてその実力も充分だったのだ。



フォース最強段階にビットが一つついてほぼ最強装備。だからといって安心しないでフォースを上手く使うのがこのゲームの面白い所だ。

傑出したオリジナリティ

まず、一つは「ショット」に見ることが出来る。通常のシューティングゲームは、そのショットをいかにたくさん撃つことが出来るか、がポイントの一つ。

しかし、その発想を逆転させたのが、「溜め撃ち」と呼ばれるもの。ショットボタンを一定時間押し続けることで、通常のショットよりも遥かに強力な攻撃が出来るという、溜め撃ちの要素を最初に取り入れたシューティングなのである。

溜め撃ちは、画面下に表示されたゲージによって溜まり具合が表され、溜まればたまるほど、より強力なショットを撃つことが出来た。こうして、連射と溜め撃ちを使い分けることで、攻略の幅も広がり、多彩な面構成も可能になった。また、溜め撃ちを使いこなすことにより、ほとんどのシ

ーンで復活が可能。同じパワーアップゲームである「グラディウス」の復活に比べればかなり優しい。

もう一つは、このゲームの最大の発明。その名も「フォース」である。

敵のどんな攻撃にも破壊されない完全無敵の攻撃支援パワーアップシステムには、「グラディウス」の「オプション」があるが、そこから発想を得ているとしても、余りにもユニークで独創性に溢れている。

このフォースは、自機に装着して使用するパワーアップで、任意に取り外しが可能。その装着場所も、自機の前部と後部を好きに選べ、例えば後部に装着すると、後ろから迫る敵や、撃ち逃した敵を打ち落とすことが出来たりする。また、フォースそれ自体は敵に触れても大丈夫だが、逆に敵は、フォースに触れると弱い敵なら一撃で破壊されてしまうという頼もしさ。切り離した後は、自機はもとより、フォースからもショットが発射されるので、接触ダメージ+ショットダメージを与えることも可能。若干の敵追尾機能も備えている。自機からの切り離しのときにはシュパッと飛んで行き、非常に小気味いい。アイテムを取ることで3段階まで成長する、まさに無敵の万能兵器である。

フォース自体が成長するユニットという発想なので、逆に自機はスピードアップとミサイル、それに、支援用の「ビット」と呼ばれる攻撃補助のオプションが装着されるに過ぎない。

溜め撃ちを上手く使うことで一見困難な場所でも復活することができる。あきらめてはだめだ。

VS 巨大戦艦

いかにフォースを成長させるか、いかにフォースを使いこなせるかが、「R・TYPE」の正しい楽しみ方であり、フォースの使い方が上達するほど楽しさ・面白さがどんどん深まって行く、そんなゲームなのだ。

また、各ステージの構成も負けず劣らず個性的。生物と機械が交じり合った、独特のグラフィックを使い、作られたステージは、どれもそれまでのシューティングでは見たこともない演出が随所にある。

2面にでてくる巨大ヘビのような敵。彼を攻撃しても、攻撃してくる部分が壊れるだけで倒すことはできない。おかしい、と思って進んでいくと、そこには彼の母体がある。そいつを倒すと彼も倒すことができる、というのは面白い。

そして3面。全てが巨大戦艦との戦いで構成されているこのステージは、永遠にゲーム史上に残るであろう傑作ステージだ。

また、破壊できる壁で覆われた4面もフォースの的確な使い方がポイントとなり、上手い人のプレイは見ているだけで、うならされるものがあるぞ。

とにかく奥が深いこのゲーム。より多くの人に知ってもらいたいものだ。

このゲームのクライマックスといえる巨大戦艦との戦闘が全てのステージ3。巨大戦艦の周りを上へ下へと自機を移動しつつ攻撃する。以後、これを真似たシーンが他のシューティングゲームに多く見られるようになるのだ。

発売日：88・3・25
メーカー：ハドソン
機種：PCエンジンHuカード
価格：4900円
編集部購入価格：380円
入手難易度：易しい

裏技 タイトル画面中に、セレクトボタンを押しながらⅠボタンを連打すればクレジットが増える。

SHOOTING GAME REVIEW 6

シルフィード

技術に裏打ちされた驚異の映像美

技術面において特に定評があるゲームアーツ。本作では、そんな彼らがメガドライブとメガCD双方のCPUをフルに使い、見る者の目を疑わせるビジュアルを作り上げている。

PC88って知ってる？

かつて、日本のパソコン市場をほぼ独占していたPC-88シリーズ。8ビット機であるそのマシンで、抜群のプログラムテクニックを使って驚異の3Dシューティングをリリースしたメーカーがあった。

現在セガ・サターンの有力サードパーティにして、当時から続くその高い技術力で、メガドライブ時代から、評価の高い数々のオリジナルソフトを発表し続けているメーカー。

その「ゲームアーツ」が、先に挙げた8ビットマシンの同名ゲームを、メガCDのスペックをフルに使いこなして再構築したのが、この「シルフィード」だ。

とにかくこのゲームは、見せ方や演出面を含めたビジュアル部分に、偏執的といえるほど凝っている。

昨今の32ビットマシンにおける、フルCG使いまくりのデモ付きゲームに慣れた目で今見ても、全く見劣りしない物凄さ。

発表から発売までの間に、メガドライブ専門紙などで報じられたように、とにかく納得のいくまで何度も何度も作り直したという、ポリゴンで表現された各面の構成や、デモ画面を見るだけでも、このソフトは買う価値があると断言できるくらい良くできている。

ゲーム自体は至ってシンプル

ポリゴンで表現されたビジュアルに対して、シューティングゲームとしての部分は驚くほどシンプルだ。

このゲームは、ポリゴンなどによる画面効果の性質上、通常の縦シューティングの画面を、パースをかけて45度くらい奥に傾けたような感じで表現されている。そのせいで、自機が画面下から上に向かうと、少しずつ縮小されて小さくなっていき、横に動ける範囲も斜めに狭まっていく。この感覚は独特なので、慣れが必要だろう。

その一方で、3D物に良くありがちな見た目の凄さを取るあまり、遊びやすさが犠牲にされるという本末転倒な部分を無くそうという制作者側の意志が感じられる。例えば、敵の行動パターンの多彩さには目を見張るものがあるし、出撃時に装備する武器が選べることで、戦略性を加えている。

ゲーム自体はシンプルそのもの。出撃前のデモ画面

レーザー砲の直撃で、爆発四散する敵艦。

で左右の翼に2種類のショットを選択装備したら、後はひたすら攻撃を避けつつ敵を撃つだけだ。しかし、それが難しい。斜めに傾いていることと相まって、本気でクリアする気ならかなりの努力が必要だろう。当然、背景に流れる美しいビジュアルを見ている余裕などありはしない。そのため、自分でプレイしたあとに、上手な人のプレイを後ろから見ている時が、最も楽しめるくらいだ。

ゲームアーツの技術に驚け！

このゲームには高度な技術が随所に使われている。自然界に存在する地形を、コンピュータ上で再現できるフラクタル理論を使ったり、映画的演出（ナレーションや、シネスコ的なビジュアルシーンに字幕が被さるなど）を意欲的にゲームに取り入れている。

さらに、このゲームは、表面からは見えないゲーム処理の中で、非常にやっかいで手間のかかる処理を行っているのである。

デモで流れる映像はもとより、ゲーム中に出現する様々な物体に使用されているポリゴンだが、実はこのゲームのポリゴンは、リアルタイムで描かれてはいても、その描かれ方に少し工夫が凝らしてある。

通常これ程大型のポリゴンキャラが次々に出現する場合は、ムービーといって、映画のように撮影した映像を再生している物が多い。

しかし、この方法を「シルフィード」で行うと、莫大な容量を必要とするため、多分1枚では収まりきれないし、絵のクオリティも、2、3度ダビングを重ねた3倍速録画のビデオ映像のように、落ちているはず。

一方、リアルタイムで動かすには、マシンに相当の負担がかかり、メガドライブでは不可能に違いない。

そこで、ゲーム中に現れるすべてのポリゴンデータを、見せ方や動かし方の演出部分も含めて予めデータとして持ち、高速で再生するという手法を取っている。

しかも凄いのは、その再生される全ての映像において、きちんと自機やショットとの当たり判定が取られていること。

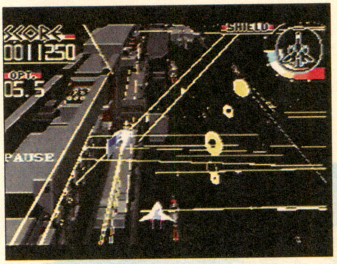
これは、飛来する通常の敵キャラにはもちろん、同じ画面の中に見えている全ての物に、当たってはいけない物に当たったときには、自機にダメージを与えなさいという情報が与えられているということだ。

こういった処理を膨大な量の3D映像を再現しながら、刻一刻と変わる状況に合わせて平然と行っているのである。現在のハイスペックマシンならともかく、16ビットのゲームマシン上でこれらを破綻なく構成して、1枚のCDに収めることに成功した技術力には、呆れるばかりだ。

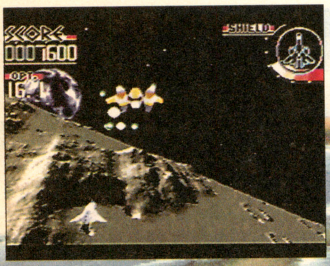
こういう技術的なことを念頭に置いてプレイすると、違った一面が見えて新鮮な気持ちで遊べるだろう。

もっとも、技術的なことを無視しても、凄さが十分に伝わってくるゲームだし、難易度が高いのは事実だが、映像を見たいために何度も挑戦したくなる。

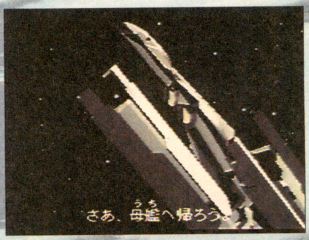
ナムコからリリースされたアーケード版「スタブレード」のスタッフが、それ以上の作品にするために作り上げた空間やメカのイメージ。一度プレイすると、その世界にトリップできること請け合いである。



艦隊戦のまっただ中を行くシルフィード。思わず背景に気を取られてしまう。



フラクタルを利用して描かれた月面。母なる地球を背景にボスとの対戦。



エンディングの1シーン。「さあ、うちへ帰ろう」というのが渋い。

発売日：93・7・30
メーカー：ゲームアーツ
機種：メガCD
価格：8800円
編集部購入価格：1980円
入手難易度：易しい

裏技
ステージセレクト　オープニングデモ中に下下上上右左右左ABと押してスタート。ステージ13以降はビジュアルシーン。
半分無敵　パッドを2つ接続し、オープニングデモ中に右左A右上CB下左BA上と押してスタート。ゲーム中に2Pパッドを押すとシールドが回復。

アクスレイ

コナミの技術力を結集した珠玉の一品

面ごとに縦横にスクロールが変わるゲームといえば「沙羅曼陀」。似たようなシステムの本作は、コナミが長年培ってきたノウハウの全てを、余すところなく注ぎこんだゲームだ。

コナミの底力の証明

「グラディウス」で一時代を築いたコナミ。その高い技術力と、幅広いジャンルのゲームを高い完成度で次々リリースするメーカーとして、コンシューマゲームでも絶大な支持を得ているメーカーだ。

そんなコナミが、スーパーファミコン全盛時にリリースした、SFC初にして、唯一のオリジナルシューティングが、これからご紹介する「アクスレイ」である。

コナミといえば、「グラディウス」シリーズや「ツインビー」シリーズがお馴染みだが、あえてスーパーファミコンオリジナルにこだわったこのゲームには、さまざまな挑戦と意欲があふれていた。その結果、発売延期でやきもきさせられたファンの気持ちを、補って余りある出来に仕上がっていたのだ。

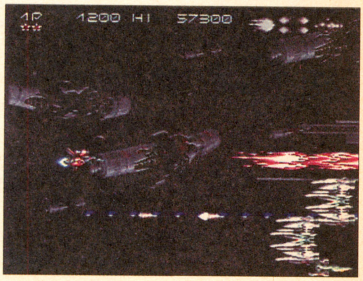
この「アクスレイ」は、縦横交互にスクロールする面を、3種類のショットを使い分けることが出来る高性能小型戦闘機「アクスレイ」を操作して、攻略するという構成になっている。

3種類のショットは、いつでも任意で切り替えることが出来、その攻撃方法も、細い無数のレーザーや、左右に任意で弾をばらまけるものなど、ユニークで意欲的なものだ。各面をクリアするごとに、3種類のショットの一つに新たな武装が選択可能になり、それぞれの面のスタート前に任意に装着することが可能になっている。なにも、新しい武装を装着する義務はなく、自分の使いやすい昔の武装のままでもよい。その結果、各人ごとに戦略をたてることができる。また、面によって縦横のスクロールが変わるので、同じ武装でも使い勝手が変わってしまうのも面白い。ショットの連射もソフト側で設定できるので、通常パッドでも問題なく打ちまくる快感を味わえる親切設計だ。

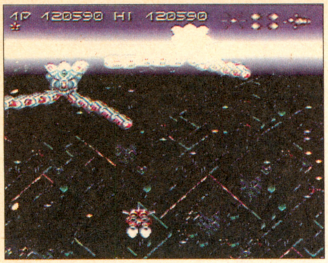
疑似3D空間の浮遊感覚

更にプレイヤーに有り難いのが、自機のミスのシステム。

敵の攻撃を食らうと、その時装備しているショットが使用不能に陥るだけで残りの装備に自動的に切り替わる。つまり、3回まで攻撃を受ける事が出来、3回ダメージを受けて初めて自機の破壊となるのだ（敵の



破壊されたコロニーをバックに突き進む「アクスレイ」。妙に、寂寥感が漂うステージだ。



天井や床を焼き尽くす大口径のレーザー撃つ2面のボス。もちろん、一撃でやられるぞ。

機体などへの直撃は別)。

敵の攻撃も理不尽な所がほとんど無いので、最弱のショットでも頑張れば何とかなり、次の面に進めば兵器の再装備が可能で、再び3回はミスが許されるという、嬉しい仕様だ。

電源を入れると静かに流れ出すデモ画面に始まるビジュアルの衝撃は、ゲームが始まっても落ちることがなくプレイヤーを魅了する。

特に目を見晴らされるのは、奇数面の縦スクロールの表現だ。

スーパーファミコンに用意されたグラフィックの特徴である、モード7の拡大縮小機能に一ひねりを加え、パースのついた疑似3D画面を実現しているのだ。

この画面から味わえる感覚はかなりのもので、画面奥の地平線から手前に向かって近づいてくる敵キャラや、パノラマ観溢れる背景とあいまって、後頭部が痺れるような不思議な気持ち良さが感じられる。

また各面の構成も、さすがコナミと唸らせられる。

雲海の上に浮かぶ浮遊大陸から始まり、スペースコロニー、イルミネーションきらめく都市の上空、敵戦闘機群を殲滅して、地下水脈や燃え盛る溶岩地帯を抜け、侵略軍「闇の帝国」の本拠地奥深くへと進んで行くのだ。

その間に、自機に襲いかかってくる敵キャラは、雑魚からボスに至るまで、どれも個性的なキャラやメカばかり。

特に、巨大さと、一目見たら忘れられない造形や攻撃方法で圧倒的な存在感を示すのが、各面最後に登場するボスキャラたちだ。

中でも、2面の拘束を解かれてゆっくりと動きだし、バルカン砲や、すべてを焼き尽くすほどの威力がありそうなエネルギービームを放つ2足歩行メカや、煮えたぎる溶岩の中から姿を現し、巨大な2本の腕を振り上げて溶岩の海に叩きつけ、飛び散る溶岩弾で攻撃を仕掛け、ダメージを与える毎に内部が剥き出しになって行く5面の炎の巨人は、特筆ものの出来映えだ。

冬の時代の犠牲者

パッケージにも記載されている悲壮感漂うストーリーを、無理なく実感させる最小限のオープニング／エンディングのデモ画面は、膨大な容量を使用して、本編とそぐわない豪華なデモばかり目立つ最近のゲームに比べても、必要かつ十分すぎるほどの効果を上げている。豪華なデモなどなくとも、本編がよくできている方がゲームとしていかに大事かということが、このゲームをプレイすると分かっていただけるだろう。

凝りに凝った仕掛けと、歯ごたえを感じる適切な難易度。大人を感じさせる渋い世界観設定を、最小限のデモ画面とゲーム本編で語らせる高度な演出。

特に、よくぞここまで凝ってくれたという敵側キャラの設定や、攻撃方法や、やられかたなど、何度も遊びたくなるゲームとして抜群の完成度を誇っている。

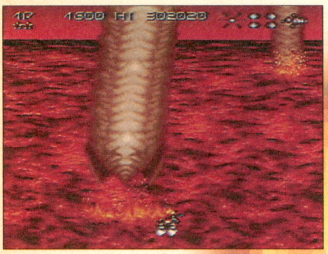
そして、一番の驚きは、この多彩な展開を見せる完成度の高いオリジナルのシューティングゲームを、8メガという容量で見事に完成させたことだろう。

しかし、時代は「アクスレイ」に背を向けた。

そう、シューティングゲーム冬の時代の到来である。

この「アクスレイ」も、その影響をもろに受けてしまい、熱烈なユーザーの絶大な支持を受けながらも、ついにその続編は発売されることはなかった。

ストーリー的には完結していたが、「アクスレイ」の新作を今でも遊びたいと思うのは、自分だけではないだろうと思う。ぜひ、遊んでみて欲しい。



眼下に広がる美しい都市。右ページと同じ武装だが、まるで別物のようだ。

発売日：92・9・11
メーカー：コナミ
機種：スーパーファミコン
価格：8800円
編集部購入価格：1980円
入手難易度：易しい

SHOOTING GAME REVIEW 8

アレスタシリーズ

全機種制覇を目指す「アレスタ」の野望？

家庭用ゲームで最高のシューティングと言われる「アレスタ」。
アレスタと冠されるゲームだけで6本、姉妹作となると数しれない。
1本1本が名作だが、ここではシリーズ全体を紹介したい。

速さの極限を追求

「アレスタ」と聞いて思い浮かぶのは、実はファミコンディスクシステム用シューティングゲーム「ザナック」だったりします。

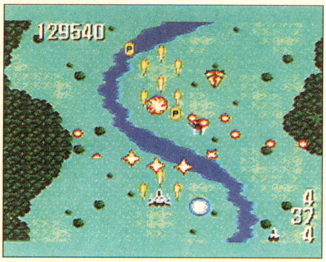
軽快で、絶妙な難易度で、とにかくおもしろいゲームでした。「でした」なんて書いてるけど、今でもたまに遊んだりします。

この「アレスタ」シリーズは、私の知る限りでは、最も成功したコンシューマオリジナルのシューティングゲーム。システムは至って簡単。出てくる敵を撃って撃って撃ちまくるというもの。ね、簡単でしょ。

そしてここが肝心なのですが、とにかくなにもかもが速い。

敵のスピードも速ければ、自機のショットのスピードも速い。アイテムはバンバン出るんでパワーUPのスピードも速いし、背景のスクロールなんて目がついて行けないくらい速くなったりする。

それらがすべて快感に繋がっていて、とにかく1度始めたらなかなかやめられないという、まさにスピードって名前の非合法の薬みたいなゲームなのです。



見た人は少ないであろうマークⅢ版。何にもつかない「アレスタ」はこれだけ。

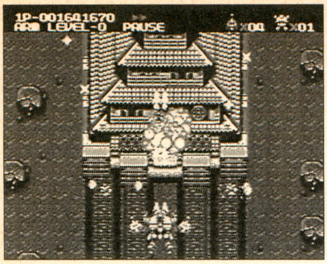
余分な要素は一切なし

一連の「アレスタ」シリーズを制作した所は「コンパイル」。今やあの「ぷよぷよ」の生みの親としての方が、一般の方には有名だったりします。

この会社の凄いところは、とにかく余分なものを削ぎ落として、おもしろさの核みたいな部分を、ギュッと凝縮したゲームに作り上げるところ。その結果、長寿作品になるし、ふだんゲームを遊ばないような人達も巻き込んだヒットになることが多いのです。

そして、「アレスタ」シリーズにおける、ギュッと集めたおもしろさっていうのが、前述したスピード感なのです。このスピード感に乗って、出てくるパワーアップを集めていれば、いつの間にか自機が強くなっていて、その派手な攻撃と

SFC版「スーパーアレスタ」。SFCならではの拡大・縮小を使った力作。



MD版「武者アレスタ」。和風の設定で、搭乗員はお姉ちゃん。

あわせて、脳の奥の方を刺激してくれます。

パワーUPの種類は、シリーズによって差はあれども、だいたい5～6種類から選べるようになっていて、深く考えずに取っても何とかなるようになっています。しかも同じ種類の物を続けて取ると、段階をおって攻撃方法がより派手になっていくという、シューティングの基本を押さえつつ、そのせいで敵の攻撃が見づらくなるなんていうことも、ほとんどないのです。

そして、特筆すべき点がもう一点あります。それは「アレスタ」シリーズにおいて、他機種でリリースされる場合は、各種設定が異なっているということです。

スーパーファミコン版の「スーパーアレスタ」は、未来の地球を舞台にした少しシリアスなもので、これがメガドライブ版だと、「電忍」「武者」といった、時代劇設定の和風シューティングとなり、その名も「殺陣衆」（縦シューとかけてある）となってしまったりします。

やられたときの復活も、画面が切り替わらずに、やられたその場から復活できるなど、スピード感を損なわない軽快なプレーを楽しむための工夫が随所にこらされています。その一方で、ゲーム自体が単純にならないように、演出面でメリハリがつけられていて、その職人芸を感じさせるバランスや詰めの隙のなさには、新作をプレイする毎にいつも感心させられてしまいます。

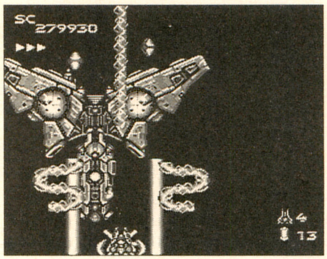
アレスタの仲間たち

「アレスタ」シリーズは、とにかくどれを取ってもハズレはなしと、お勧めできるものばかりです。とにかく、各種ハードで遊べますから、自分の持っている機種や、好みによって選ぶのもいいかもしれません。何ならシリーズ全部というのも、もちろんありでしょう。

最後に、名前は違うけど、「アレスタ」の仲間についてもふれておきましょう。

まずは、最初に取り上げた「ザナック」。これは、ファミコンのディスクシステム用片面ソフトです。もし、手元にまだ動くディスクシステムと、書き換え可能なカードがあれば、今でも入手可能です。詳くは、本誌の前号をご覧ください。

次はPCエンジンで遊べる、その名も「ガンヘッド」。知ってる人もたくさんいると思うけど、このゲームは、もともと同名の実写映画だったものを、自機の設定だけ戴いて作られたオリジナル設定のシューティングゲームです。だからこのゲーム中の自機は、映画と違って宇宙空間を飛べるし、多彩なショットを巧みに使い分けてバリバリと進みます。結局のところ、中身はコンパイル製のシューティングなのでした。



PCエンジンの「ガンヘッド」。映画とはまるで無関係で、ノリはアレスタそのもの。

最後はファミコンで2本、アイレムの「ガーディック外伝」と、トンキンハウスの「ガンナック」の2本。共にファミコンのロムカセットですが、片やアドベンチャーシューティング、片やパロディシューティングと、他のシリーズにはない特徴を持っています。

単体ではなく、シリーズとしての紹介でしたが、「アレスタ」シリーズはおもしろいから1本くらいは持っていても損はしないと思います。

アレスター族

- アレスタ（マークⅢ）
- 武者アレスタ（MD）
- 電忍アレスタ（メガCD）
- GG・アレスタ（ゲームギア）
- GG・アレスタ2（ゲームギア）
- スーパーアレスタ（SFC）
- ザナック（FC・DISK）
- ガンヘッド（PC）
- ガーディック外伝（FC）
- ガンナック（FC）

熱い心は今も残っているか？

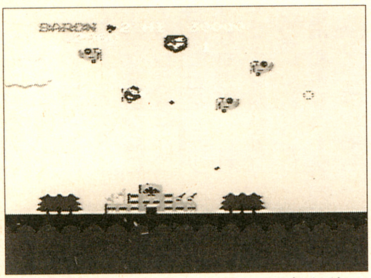
シューティングゲームが冬の時代に入って久しい。あなたは初めてプレイしたシューティングゲームの感動を覚えているだろうか。今も色あせない名作を再びプレーして、当時の想いを振り返ってほしい。

色あせない名作たち

演出面で差別化を図ろうとするシューティングゲームが増えてきたが、それだけではつまらない。ゲームソフトは、ハードの性能に左右されがちだが、良作ゲーム、特にシューティングの名作は今も色あせていない。

個人的な好き嫌いはあるだろうし、何であのゲームが入っていないんだと思う人もいるだろう。だが、今回の特集で取り上げたゲームを「名作シューティング」として扱うことに異論がある人は少ないのではないか。

誌面に余裕があったら、もう少し多くのタイトルを載せられたのだが、逆に余裕がないがゆえに厳選され、密度の濃い内容になったと自負している。

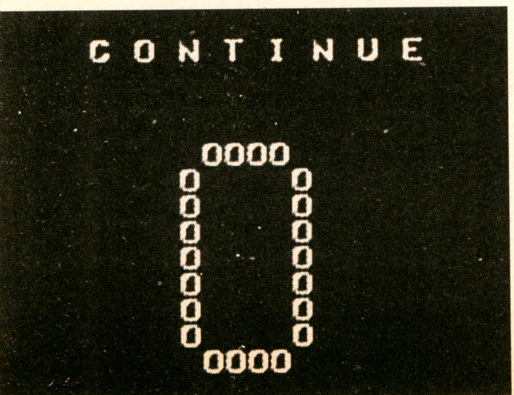


初期の名作「スカイキッド」。このゲームで初めてシューティングに触れた人もいるだろう。

自由とは無制限に与えられるよりも、多少の制限があった方がいいことがある。避けて撃つのが基本で、それ以上の要素が組み込みづらかったため、早期に壁にぶつかったシューティングゲーム。しかし、壁があるが故により限界を極める方向へ向かって行くことになった。もちろん、中には間違った方向（異常な難易度、派手なだけのグラフィックなど）へ進んでしまったソフトもある。そうはいっても、ハードの性能が向上し、より自由度が増えても、シューティングゲームの本質が変わることはない。

初めて遊んだシューティングゲームを覚えているだろうか？敵の弾に当たってしまった時の悔しさ、巨大な敵を倒したときの快感。今こそ、再びその快感に身を委ねる時期なのかもしれない。

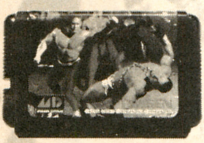
今回紹介したソフトは、すべてが万人に薦められるものだ。決して難易度の低いものばかりではないが、難易度の高いものでも、それを補って余りある魅力があるはず。シューティング好きを自認する人はもとより、あまり得意でない人も、まだ未経験ならプレイしてみてほしい。



PRESENT

ユーズド・ゲームズ読者プレゼント

ユーズド・ゲーズムvol.2、大幅遅延お詫びプレゼントです。
今回はハードのプレゼントがないですが、奮ってご応募下さい。
ご希望の方はアンケート葉書に希望の商品名を書いて送って下さい。



ピットファイター MD

マグナブラバン SFC

ドリームマスター FC

アルカエスト SFC

あねさん PC

GGアレスタ2 GG

ファイナルリバース 2本セット GB

各1名様。すべて中古品です。

在庫一掃

社屋移転記念！在庫一掃㊎プレゼント

- ゲームボーイセット（2名）
- ファミコンセット（1名）
- スーパーファミコンセット（1名）

引っ越ししたのはいいけれど、編集部の棚は狭いまま！　しかし、ソフトは増え続ける。行く先を失ったアワレなソフト達を3本ずつ引き取ってくれる方を大募集！！　何が届くかは、開けてびっくり！

当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

ソフトの森に眠るお宝を探しだそう

プレミアソフト探検隊

プレミアがつくソフトの共通点。それは発売本数の少なく、かつゲーム自体のデキがいいことだ。そんなプレミアソフトの中から、更に厳選して紹介する当コーナー。さて、今回紹介するソフトは…。

価格8,900円
実売価格
24,800円

メタルスレイダーグローリー

機種：ファミリーコンピュータ　メーカー：HAL研究所
ジャンル：アドベンチャー　発売日：'91年8月30日

早くも大本命の登場だ

今回紹介するのは、プレミアソフト中のプレミアソフト「メタルスレイダーグローリー」だ。スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジンの3機種は既に発売されており、ファミコン市場が衰退していた1991年に本作は発売された。ハード末期のソフトだけあって、ハードの限界に迫るかのような仕上がりを見せるこのソフト。8メガの大容量に加え、4年もの開発期間をかけてHAL研究所が総力をあげて制作したのだから、デキが悪いはずはない。

実売価格には実に2万円以上の高値がついているこのソフト。一体何がここまで価格を高騰させているのだろうか。

8メガを使いきったグラフィックは特筆もの。バックの小さい人物もアニメーションする。

どうして高値になったのか

8メガを使いきるようなアニメーション、それもメッセージと口の動きが一致しているのには、職人技を見るような思いがする。しかし、CD-ROMを使用し、アニメーションや声優を売りにしたゲームと比較すると、少々寂しい気がしないでもない。そんなソフトにどのようにして高値がつくようになったのかを前号でも登場していただいた秋葉原「ゼット」の高宮さんに伺ってみた。

「8メガの大容量を使った、ファミコン史上最高のアドベンチャーということで、HAL研究所が社運をかけた作品なんです。広告も雑誌などに多く掲載していたのですが、制作期間が長かったことなどから、予想以

上に制作費がかかってしまったようです。そのため、発売本数を抑えざるを得なかったようですよ」。

しかし、発売本数が少ないソフトはたくさんある。高値がつくには他の理由もありそうだ。

「ゲーム発売後に、ファンブックなども発売されたり、その後のストーリーが描いてある「亜空転騒　フィクサリア」なども発売されて、原作者の「☆よしみる」さんにマニア人気が出たことも理由なのでしょう」。

「ゼット」には以前は1週間に1本くらいで入荷していたらしいが、雑誌などで取り上げられるようになった今では、1カ月に1本くらいしか入荷しないそうだ。前号に比べて値段が上がっているのはそのためなのだ。ちなみに、価格の方はソフトの他にポスター、シールなどが揃っているものの値段。どれかが欠けると3千円程安くなる。これは、ポスターなどにその価値があるのではなく、セットでその価格とみなされているからしい。

物語の序盤はお気楽な雰囲気。一見、平和そうなこの世界の裏に潜むものはなにか？

ストーリーを軽く紹介

舞台は西暦2062年。主人公の日向忠が近所のディーラーから買った作業用重機に乗り込むと突然装甲が剥がれ、軍用のメタルスレイダーだったことが判明する。ディスプレイに表れた「創造主を捜せ　地球は危機に瀕している」という謎のメッセージを手がかりに、忠は妹のあずさとガールフレンドのエリナを連れて宇宙に飛び出した。これが導入のストーリーだ。アドベンチャーゲームなので、あまり物語を紹介できないのが残念だが、かなり熱い展開が待ち受けている。

序盤は創造主、つまり制作者を捜してメッセージの意味を調べることになる。こんなメッセージなど無視してもいいのだが、このままでは寝覚めが悪いからという気楽な動機。そのため、妹のあずさなど初めての宇宙旅行にはしゃいでいる。ところが、こんなお気楽でほのぼのとしたストーリーが中盤以降で一変。

ここからこのゲームの本領が発揮される。自分の意志で体を変え、上層部の人間と入れ替わる謎の生物。コロニーの外郭を利用した宇宙船による大口径のレーザー砲。これだけで興味を抱ける人は文句なしに買って損はない。どこかで聞いたようなものだな、と思った人にも十分に薦められるデキだ。要するにSFにおけるお約束なネタを利用したものでも、物語に整合性があればいいのだから。特に物語終盤の緊迫感はなかなかのものがある。

妹が突然さらわれるこの場面から、物語は一気にシリアスなものになる。

このソフトをプレイする前は発売本数の少なさや、グラフィックデザインの「☆よしみる」のカルト的な人気に支えられたソフトという認識しかなかった。しかし、プレイ後の感想では、2万円はともかくとして、定価の5割増しくらいなら購入したいと思った程のデキ。確かに高価なソフトだが、お金に余裕があるのならプレイしてみてほしい。5時間程度でクリアできるとはいえ、次世代機でつまらないソフトを3本買うよりは、はるかに楽しめるだろう。

実売価格は秋葉原「ゼット」のもの。　〒101　東京都千代田区外神田1−14−1　電話03−3251−2919

楽しくなければゲームじゃない！

ゲームソフトの歩き方

ゲームソフトには決まった遊び方しかないのだろうか。制作者の思惑からはずれたプレイも楽しいのではなかろうか。そう思ったことのある人は、このコーナーを読んでみよう。

今回遊んじゃうソフト

ゲームキャラクターを占おう

ゲームソフトにはアクションやRPGのように様々なジャンルがある。そんなジャンルに属さないソフト、いわゆる「その他」でくくられているソフトに今回はスポットライトを当ててみたい。

「その他」に属するゲームは、ジャンル分けが難しいから入れられてしまったものと、本来はゲームとしてみなされていないものがある。今回、扱うのは後者のほう。それも、「占いソフト」だ。

使用ソフトは「中国占星術」(FC)。その名の通り、占いをするソフトだ。占いに興味のない人はプレイしないだろうし、興味のある人は逆にきちんとした人に占ってもらうだろう。例えば、好きな子がいて、その子との相性を占いたいとしても、ゲームソフトにそれを求める人は少ないはず。

実際、プレイしてみても1回占ったらそれで終わりなので、コストパフォーマンスは低い。そんな不遇なソフト「中国占星術」に、ここではゲームキャラクター同士の相性占いをしてもらうことにした。

鷹嵐、ダントツの色男ぶりを発揮

「中国占星術」は男女5人ずつを登録でき、生年月日を入力して占う。最近のゲームキャラクターは誕生日や趣味などまで設定されているものがあるが、RPGなどでは西暦が使われていないので、格闘ゲームかシミュレーションゲームに限定される。似たようなジャンルのキャラクターで占っても面白くないので、男性はゴツイ人、女性はかわいい人にする。

早速、女性から入力しよう。「さき」「のぞみ」「あやこ」「ゆうこ」「ゆいな」。そう、「ときめきメモリアル」のキャラクターだ。フ

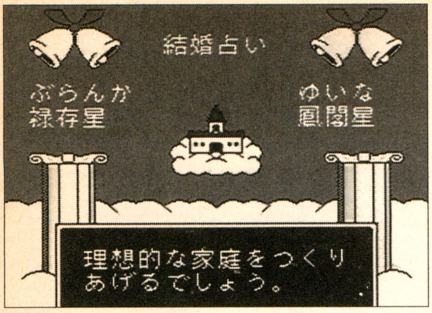
表1	鷹嵐	ジェフリー	ザンギエフ	ブランカ	ナリタブライアン
虹野沙希	◎	×	○	×	◎
清川望	◎	×	○	×	◎
朝比奈夕子	×	◎	◎	×	×
片桐彩子	○	◎	×	○	◎
紐緒結奈	◎	○	×	◎	×

(注) ◎は最高のカップル、○はまずまずの相性、×は長続きしないカップル。

アンの人には怒られそうだが、大目にみてもらいたい。なお、このゲームは誕生日だけで生年は不明だが、1998年に高校を卒業することから算出した。

一方、男性の方はゴツイ人ということで、「バーチ

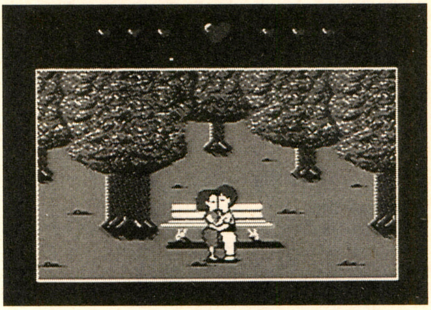
ゲームソフトの歩き方



紐緒さんとブランカは理想的なカップル。う〜ん、まさに美女と野獣だ。

ヤファイター3」と「ストリートファイターII」などから選出。「鷹嵐」「ジェフリー」「ザンギエフ」「ブランカ」、そして最強馬「ナリタブライアン」だ。

結果は表にまとめたとおり。鷹嵐が3人の女性と抜群の相性で、モテモテだった。例えば清川望との占いでは、「社交的な鷹嵐くんとピッタリ。理想的なカップルで、最高の組み合わせです」とのこと。さすがは、相撲とり。押して押して、女の子の心をつかんだに違いない。次にもてたのは、三冠馬ナリタブライアンだ。虹野沙希との相性は、「まじめなブライアンくんとは円満なカップル。恋愛関係としては最高の取り合わせ」だそうだ。根性をむき出しにして走るブライアンに、虹野さんが惚れ込んだのだろう。逆に、最ももてなかったのはブランカ。そんなかわいそうなブランカと、唯一最高の相性だったのは紐緒結奈だった。紐緒さんが人体実験に使うために目をつけたのだろうか。



相性がいいと、見ていて恥ずかしいくらいのラブラブ画面になる。

64にビッグタイトル目白押し

次に占うのは、ハードとソフトの相性だ。誰もが思ったことはないだろうか、あのソフトがなんで自分の持っているハードで発売されないのだろうと。各ハードには必ずビッグタイトルがある。しかし、本当にその目玉ソフトとハードは相性がいいのだろうか。

サターン、プレイステーション、NINTENDO64の3ハードに対応する目玉ソフトは、バーチャファイター2、ファイナルファンタジーVII、スーパーマリオ64だ。そこで、それらの相性を占ってみることにした。これも、表にまとめておいた。

最高のスペックを誇るNINTENDO64が、抜群の相性を見せつけた。バーチャ、FFと他陣営のソフトと最高の相性。マリオともそこそこの相性だった。一方、プレステ、サターンともに自陣のソフトとは最悪の相性だったが、なぜかマリオとの相性はバッチリだった。

最後に、まだどのハードにも移植が決まっていないドラゴンクエストとの相性を占った。生年月日は最新作のドラクエIIIのものを使用。驚いたことに、相性の悪いハードは一つもない。その中でも、プレステ、サターンとは最高の組み合わせとのこと。…ここまでを書いた段階で「ドラクエVII」のプレステでの発売が決定。やっぱり、プレステとの相性が良かったからなのか。

表2

	サターン	プレステ	N64
バーチャ2	×	×	◎
FF	×	×	◎
マリオ64	◎	◎	○
ドラクエ	◎	◎	○

遊び方大募集！

このコーナーでは、ゲームの奇妙な遊び方を募集しています。このゲームでこんな遊び方をしたことがある、こんな遊び方をしてほしいということがあればドシドシ送ってきてほしい。

〒104　東京都中央区湊2−4−1　(株)キルタイムコミュニケーション　ユーズド・ゲームズ編集部「ゲームソフトの歩き方」係。

無駄な知識を増やしましょう

役に立たないデータベース

ゲームに関する情報から、面白そうなネタを引っ張り出して、みんなで笑ってしまおう。そんな主旨から生まれたこの企画。今回のネタは、誰もが一度はお世話になったであろう「裏技」だ。

制作者の悪ふざけ

ゲームの誕生とともに裏技は生まれた。当初は制作者の意思とはまったく無関係に、むしろ制作者の予期せぬプレイによって発見されたものだった。ところが、裏技の存在が雑誌などで紹介されるにつれて、制作者自らが進んでゲーム中に盛り込むようになった。

発見してほしいのか、見つけないでほしいのかは定かではないが、制作者たちのほとんど悪ふざけとも思える裏技の数々をここに紹介しよう。

では早速、小手調べに名前の入力に関するものをあげてみよう。名前を入力するゲームで何も入力せずに「おわり」などを選んだことはあるだろうか。

例えば「レンタヒーロー」（MD）では「やまだ　たろう」になってしまう。しかし、こんなのは全然かわいい方なのだ。「キャッスルクエスト」（FC）では「ざけんなよ」になってしまうし、「ゼロヨンチャンプ」（PC）では「ものぐさ」となる。さすがに制作者だけあって、ユーザーの行動を先読みして楽しませてくれる。

任天堂の底力？

次に紹介するのはコマンド入力に関するもの。サウンドテストや無敵技など裏技というと真っ先に浮かぶのがこのタイプだ。特に有名なのが「コナミコマンド」と名前までついてしまった「上上下下左右左右BA」だ。ここでは裏技の中で最も種類が多いと思われるコマンド入力技の中から、一際異彩を放つものを紹介しよう。

まずは「怒」（FC）。面セレクトをするために、タイトル画面で入力するものだ。これがなんと「上下AAB左右AB上A下右右左B上左A右B左右A左上A下A右左B」と押してスタートボタン。実に32ものボタン操作が必要。

さらにすごいのが「ファンタジーゾーン2」（FC）だ。ゲームオーバー後にタイトル画面になったら「下下下左左左上上上AAABBB下セレクト」と入力。そのままデモを見て再びタイトル画面になったら「下下下下下左左左左上上上上AABBB」と押す。さらにデモを見てタイトル画面になったら「AAABBB下セレクト」と押してスタート。合計40もの入力をして、何ができるかといえば

セレクトボタン164回！！　正確に押せるかいっ！
これに成功した人はぜひご一報ください。

「コンティニュー」だ。しかもこれらの入力はタイトル画面が消えないうちに行わなければならない。普通のゲームならセレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す程度でコンティニューできるのに…。

最後の登場は大御所・任天堂の「中山美穂のトキメキハイスクール」（FC）。開発スタッフの名前が画面に表示されるというものだ。タイトル画面でセレクトボタンを164回押し、左下を押しながら（以下略）。さすがは任天堂。コマンド入力数も他社とは桁違いだ。

最もセンスの必要な裏技

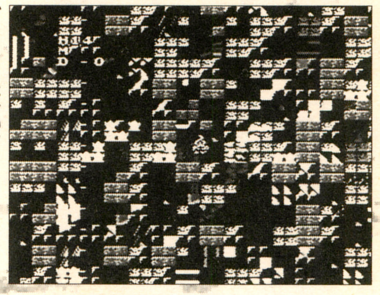
最後はパスワードを使った裏技。バックアップRAMの登場で、最近では少なくなってしまったが、制作者の「お遊び」が最も現れる場所である。

まずは「アイギーナの予言」（FC）。わざと間違った入力をすると画面のおじいさんが怒ってしまう。4回連続間違えると、画面が停止する。おじいさんの怒りはすさまじく、リセットせざるをえない。

続いては「エリュシオン」（FC）。「えりゆしおんはとてもおもしろい」と入力。画面が変になり、こちらもリセットすることになる。せっかく褒めてあげたのにひどい仕打ちだ。

アドベンチャーゲームの「ジーザス」（FC）には、いきなりエンディング直前で始まるパスワードがある。「はいもとのえみさんへ　とくさんの　よめにこい」。身につまされる話だ。

名前の裏技で既に登場した「ゼロヨンチャンプ」（PC）は、パスワードの裏技も大量にある。ひらがなの羅列では読みづらいので、ここでは漢字に変換して紹介しよう。「いい女車に乗せてみたいけど金がないから何もできない」（最初から1千万円ある）、「下手くそでどじでのろまでどんくさいこんな私ににとろ下さい」（ニトロが使える）、「もう一度最後が見たいそんな人これを入れればはいこのとおり」（エンディングが見られる）。見事に五七五七七になっている。ここまでくるとこの裏技を入れたいがために、パスワードの文字数を31文字にしたとしか思えないくらいだ。



「エリュシオン」より。褒めてあげたらこの始末だ。

以上の裏技は全て制作者が意図的に作ったもの。そこで、制作者の予期しなかったバグ技の中から一つ紹介してこのコーナーを締めくくりたい。ソフトは「本将棋内藤九段将棋秘伝」（FC）だ。対局を長引かせて100手を越えると手数表示が変になる。1100手を越えると駒が黒くなり、さらに続けると手や顔などが緑色になるそうだ。処理の遅いファミコンの将棋ソフトで1000手。この裏技を見るころには、プレイヤーの顔の色も変わっているに違いない。

まだまだあるぞ、変な裏技

数が多すぎて誌面に載らなかった変な裏技を、一気に掲載しよう。

「伊達公子のヴァーチャルテニス」（SFC）。パスワードで「たてきみこたてきみこたてきみこよろしくね」と入力。すると、世界ランキング1位で始まる。だが、怪我をしていて試合には出られない。さすがに苦労したのだろう。

「獣王記」（MD）。エンディングで、スタッフロールが中央に止まったとき、自キャラでそれを殴れる。このゲームに不満がある人はゲシゲシ殴ろう。

「スター・ウォーズ　レベル・アサルト」（MD）。ゲーム中にポーズをかけ、20分程待つ。すると「スター・ウォーズ」のメインテーマが聞ける。この20分間に何をするかはプレイヤー次第だ。

「プロテニスワールドコート」（PC）。クエストモードで「あかいきつねのおつゆはうまい」と入力すると、4分割モードのゲームになる。開発中のメインディッシュは、赤いきつねだったのか。

ギャルゲー愛好家の必修科目！

美食倶楽部 ギャルゲー専科

ギャルゲーという言葉はいつの間にか存在し、今ではあたりまえのように使われている。ジャンルを超えて存在するギャルゲー。その真の姿がここに暴かれる。

ギャルゲーって何なの？

誰が言い出したのかは知らないが、すでに「ギャルゲー」というジャンルが確立しているかのように雑誌などで扱われている。実際にはギャルゲーなるジャンルはなく、アクションやシミュレーションなどの全ジャンルの中にまんべんなく存在している。

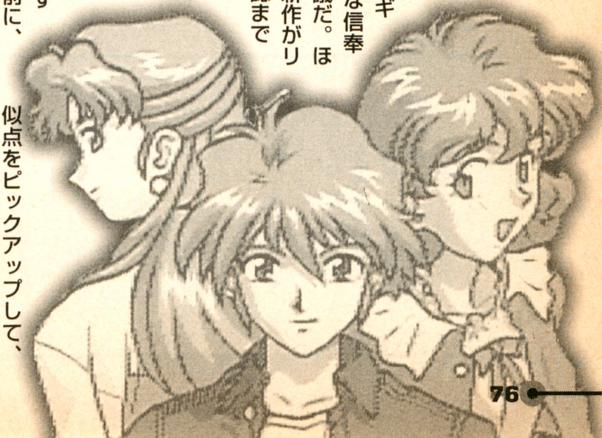
しかし、そんなギャルゲーに対する世間の目は冷たい。紹介記事にも「ファンなら買い」とか「ビジュアルは素晴らしい」などと書かれるくらいで、ギャルゲー＝クソゲーという図式が容易に頭に浮かんでしまう。女の子を前面に押し出すことで売ろうとしているのだから、女の子を出さなければ売り物にならないゲームだと言っているようなものなのだ。もちろん、女の子を出さなくても十分に楽しめるゲームはある。しかし、大半のギャルゲーは脈絡なく女の子を出して、所々のビジュアルシーンでお茶を濁している。

ところがそんなギャルゲーにも熱烈な信奉者がいるから不思議だ。ほぼ毎月最低1本は新作がリリースされ、専門誌まで刊行される加熱ぶり。そこで、そんなにいいゲームがあるならやってやろうじゃないか、というのがこのコーナー。では、まずソフトを紹介する前に、ギャルゲーの定義と歴史から見てみよう。

華があってこそギャルゲーだ

ギャルゲーの定義付けは実に困難だ。前述のように、アクションやシューティングのような明確なジャンルではないし、対極をなすであろう「野郎ゲー」の存在は現時点で認知されていない。そのため、双方から類似点をピックアップして、それをもって定義づけることができないのだ。「女の子が出ていればギャルゲーだ」とまでは言いたくないが、ある程度独断で決めないと話が進みそうにない。そこで独断で決めてしまおう。「華」のある女の子が出るゲームがギャルゲーだ。更に極論すれば「華」のない女の子がいくら出ていてもギャルゲーではない。

ギャルゲーの存在意義は



それくらいキャラクターに比重がかかっている。いかに他のゲームとは異なる際だった個性で、ユーザーに受け入れられる女の子が作れるかがギャルゲーの最重要課題。そのためか、操作性やゲームバランスなどを度外視したものも多い。

ギャルゲーにはゲーム性以上に重視しなければならないものがあるため、普通のゲームと同じ基準で評価してはならない。あるギャルゲーを面白いと思っている人が、そのゲームを総合的に評価しているとは限らないのだ。

そこで、当コーナーではゲーム紹介の最後にギャルゲーならではの評価基準を掲載した。それでは、心の準備をした上で、ギャルゲーの甘美な世界へ旅だってもらいたい。

ギャルゲーの歴史

ギャルゲーは「ワルキューレの冒険」から始まったと言っても過言ではない。このゲームはしっかりしたシステムで万人受けしたため、ギャルゲーと言いきると反論もありそうだが、ワルキューレ自身のキャラクターグッズまで出たようでは立派にギャルゲーだ。しかしゲームのデキは良かったのに、女の子のキャラクターだから売れたのではないという評価になってしまったのだ。しかし、ファミコンのドット絵ではキャラクターで売るのは難しく、このような秀作が出ていながらギャルゲー発展の起爆剤にはならなかった。

そこに登場するのがPCエンジンのCD-ROM²だ。大容量をフルに使ったアニメーションで、「すごいギャルゲーはPCエンジンから」と言わんばかりの充実ぶり。しかし、これらのソフトの多くは中身が伴っていなかった。そのため、ギャルゲーというだけで評価を2ポイント下げた人も多かったことだろう。その結果、ギャルゲー＝クソゲーという図式ができあがりかけた。

そういう概念をうち崩したのが「ときめきメモリアル」。このソフトの登場で育成ゲームも発展したが、一方で、いわゆる「ときメモバブル」という言葉を生みだし、ギャルゲーを一般に知らしめた。数々の亜流ソフトを生みだした「ときメモバブル」は今もって膨らみ続けているが、崩壊してもすでにギャルゲーのうま味を知ったメーカーが出し続けることだろう。今もってその全貌を明らかにしていないギャルゲーは、今後最も活発に進展するジャンルなのかもしれない。

HISTORY OF GAL'S GAME

黎明紀（～87年）	冬の時代（～90年）	CDの時代（～94年）	ときメモバブル（95年～）
ワルキューレの冒険（FC） アテナ（FC） 夢幻戦士ヴァリス（FC）	ヴァリスⅡ（PC-CD） ワンダーモモ（PC）	銀河お嬢様伝説ユナ（PC-SCD） パステルLime（PC-SCD） メタルエンジェル（PC-SCD） ときめきメモリアル（PC-SCD）	現在進行形で 大量にリリース中
女の子を出せば売れるという概念が存在せず、タイトルは少ない。しかし、「夢幻戦士ヴァリス」などはパソコンからスタートし、FC、PC、MDの3機種制覇を成し遂げた。	先駆者たちがギャルゲーというカテゴリーを形成しえなかったので、まさに冬眠状態。88年末にCDロムロムが発売されたが、ギャルゲーに影響を与えるには先の話だ。	スーパーCDロムロム発売で、アニメーションの質が向上し、多量のギャルゲーが発売。メーカーもギャルゲーが売れることに気づき、ついに「ときめきメモリアル」が登場する。	次世代機の登場が、ギャルゲーに拍車をかける。特にPC-FXでのリリースはすさまじい。「ときメモバブル」の影響で類似品も多いが、ギャルゲーの未来は明るいぞ。

美食倶楽部

ギャルゲー専科 その1

魔法の少女シルキーリップ

一緒に道を踏み外しませんか？

タイトルだけで内容の8割方は読めてしまうこのゲーム。しかし、ここまで徹底されてしまうと、苦笑どころかストーリーに引き込まれてしまうこと請け合いだ。

寝る前のプレイはやめましょう

「リ～ラ～ルル　ラ～リ～ルル　リ～ラ～ルル　リップ」。このゲームを寝る前にプレイすると、布団の中でこのオープニングの歌が頭の中をリフレインする。「魔法の少女シルキーリップ」はそのくらいの破壊力を持ったゲームだ。

全11話からなるテレビアニメを意識した作りで、1話ごとにオープニング、アイキャッチ、エンディングがある（残念ながら次回予告はない）。このオープニングが、これまた凄い。口元のアップ、スカートのアップなど妙に惹かれるカット割の数々。それに合わせて「リ～ラ～ルル」と歌声が重なり、忘れたくても忘れられないようになっている。プレーする時は、制作者の意図を汲んで、オープニングとエンディングの歌はキャンセルせずに聞いてあげたいところだ。

お約束のオンパレード

魔導小学校に通うごく普通の少女リップは、なぜか次期女王候補に選ばれ、人間界で修行する事になった、というのが導入のストーリー。各話のタイトルも「魔法の国からこんにちわ！」「天才少女イザベラ登場！」「魔法が使えなくなっちゃった!?」と、タイトルだけで内容が読めてしまう。

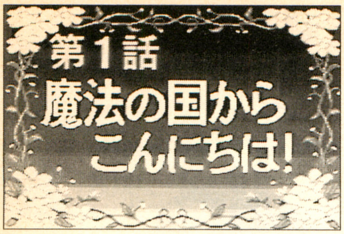
実際、奇をてらった物語ではないし、意地悪な謎ときもない。お目付け役のヌイグルミ、美人で優秀なライバル、保護者はもとは魔法使いと、いわゆる「魔法少女もの」における「お約束」のほとんどが網羅されていて、このままのストーリーを使いOVAを出してもまるで違和感がないくらい。リップの着ている服は、

（妙に）心に残る名場面

名場面といえばクライマックスなのが常識。しかし、「魔法の少女シルキーリップ」の最大の名場面はオープニングなのだ。これを名場面として認められない人は、正常な人間なので、道を踏み外す努力が必要だ。

う～ん、どう見ても小学5年生には見えない発育ぶりだ。

機種：メガCD
ジャンル：アドベンチャー
メーカー：日本テレネット
価格：7400円
発売日：92・6・19
編集部購入価格：3980円
入手難易度：やや難



まさにTVアニメそのもののオープニングタイトル。

アンナ・ミラーズの制服に似ているが、スカートが異様に短いのもお約束か。

変身こそしないが、魔法戦もあり、かつて「魔法少女もの」を見ていた人には、すんなりと受け入れられるだろう。

PCエンジン版はどうしたの?

ゲーム自体はRPGのように町中を歩き回って、人から話を聞くことで進む。ところが、この町が異様に広いのだ。キャラクターと同じサイズで建物などが描かれているので、リアルではあるけど、道に迷いやすいのは困りもの。

重要な人との会話では「会話モード」に入り、会話時の選択によって女王になるための評価ポイントが上下する。このゲームで唯一不満なのは、この会話モードでの音声にノイズが入って聞き取りづらいこと。キャラクターがしゃべるというのは、この手のゲームでは売りと言えるものなので、これは減点材料だ。

「魔法の少女シルキーリップ」はPCエンジンに移植が決まっており、アフレコまで終了していたのに発売されなかった。前記の不満点などが解消されると思っていただけに実に残念だ。私の知り合いなどはこのゲームが発売されると知って、PCエンジンを購入したぐらいなのだから。

思い通りのリップを作ろう

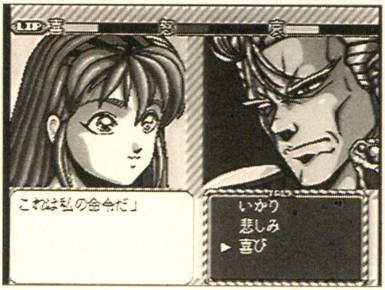
普通のアドベンチャーゲームと一線を画すのが「リップシステム」の存在。

「話す、調べる」などを使うのではなく、「怒り、悲しみ、喜び」の3つのコマンドを使用するのだ。

このとき選んだ感情でリップの対応が変わり、それによって相手を怒らせたり、喜ばせたりしながら会話を進めることになる。

このシステムは同社の「Aランクサンダー」にも搭載されたが、本作のようなギャルゲーの方にこそ適したものだといえる。自分が思ったようにリップの感情を左右させられるため、プレイヤーの抱いているキャラクターに対するイメージと、ゲーム上のキャラクターのセリフとのギャップが少なくなるからだ。この結果、しばしば他のゲームで見受けられる「なんでこんな風な返事をするのかなあ」といった思いをすることがなくなるのだ。

本作では、「僕のリップならこの場合は悲しむだろう」といった感じで自らの理想的なヒロイン像を作ることができる。キャラクターに感情移入させないと意味がないギャルゲーにとって、これほど画期的なシステムは他に類を見ない。場合によっては、感情移入し過ぎて人格が破壊されかねないし、今でも気を抜くと「リ~ラ~ルル」と口ずさむことがあるくらいだ。ちなみに私は社会復帰に2週間を要しました。



3つの選択肢で、理想のリップを作り上げよう。

ギャルゲー認定試験

女の子のかわいさ…85点
お色気度……85点
感情移入度……95点
ストーリー……75点
ゲーム性……60点

合計400点と高得点。主人公は小学5年生の割に、妙に発育がいい。その点が、ロリコン気味の筆者にベストフィットで、お色気度の減点が少ないのだ。

●裏技●

全会話が聞けるぞ

MEGA-CDの操作画面で、CD-ROMにカーソルを合わせてA、B、C、スタートを同時に押す。「SEGA」と表示され、画面が暗転したら3秒ほどでボタンを離して、スタートボタンを押そう。

美食倶楽部

ギャルゲー専科 その2

あねさん

女を捨てて戦う女の艶姿!?

ギャルゲーの百花繚乱時代に敢えて挑ませたい。まさしくコンセプト不明の異色ゲー!!

こわいおねえさんは好きですか

かつて「どんな時代にも、横浜銀蝿的な世界を好きになってしまう人々は一定量存在する」というような趣旨のことを、消しゴム版画家として名高いナンシー関氏が、著作の中で述べた。その主張には、うなずけるところがある。そして、そんな「銀蝿的世界愛好者」にならば受け入れられること間違いなしの作品が、この「あねさん」だ。

ストーリーは、「伝説の"一番紅い日"を境に行方不明になった姉を探すため、いじめられっ子だった少女がレディースとなり、全国制覇を目指す」というもの。「銀蝿的世界愛好者」にとっては、ストライクな設定に違いない。もともと、日本人は肉親モノ、任侠モノに弱いと言われている。義理人情なんて言葉も聞かれなくなった時代だが、そういった世界への憧憬が完全に失われてしまったわけではない。TVに目を移せば、親子の再会番組や、結婚を反対されたヤンママの奮闘記などが人気を集めているではないか。出演するヤンママが「スジを通したい」などとのたまえば、若いころヤンチャしたわけでもない普通の人々でも、感心したりする。

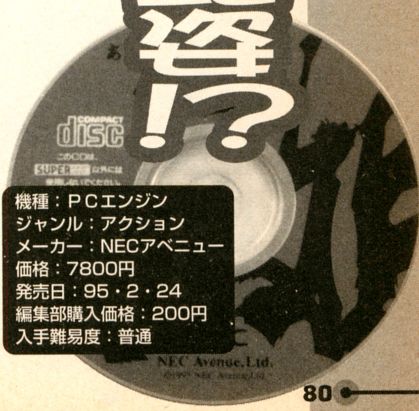
そう、意外に上下関係にうるさかったり、礼儀を重んじたりもする、レディース、暴走族の世界…。ふつうに生活していたら垣間見ることも難しい、そういった世界の再現を試みることが、もしかするとこのゲームのコンセプトだったのかも（むろん、憶測）。

主人公の愛が昔いじめられっ子で、一匹狼のレディースである姉に助けられてばかりいたという設定は良くできている。そして、姉と同じ道を歩もうとする愛の目標は、全国制覇。もちろん各地を占領していく途中では、姉についての聞き込みも忘れない。襲いくる特攻服の群を叩きのめしつつ、倒れたボス敵に、姉の情報を得ようと高飛車に尋ねる愛には、しかしどこか少女の香りがある。つっぱっていても、所詮はティーンエイジャーなのだ。

マブダチと一緒に、気合いの入った面構えで記念撮影

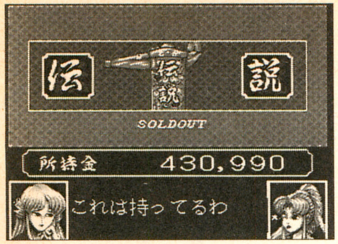
妙なこだわりが随所に…

そういった部分は、「お部屋モード」の中でも感じられる。学校の制服だのテーブルの上の灰皿だの、無駄にキメ細かい描写もイイ。お部屋では、ねる、通信販売、ボーナスゲームなどの行動を選べるが、中でも通信販売がかなりキてお



機種：PCエンジン
ジャンル：アクション
メーカー：NECアベニュー
価格：7800円
発売日：95・2・24
編集部購入価格：200円
入手難易度：普通

り、買えるのはもちろん特攻服。他に、はちまき、マスク、木刀などはお約束だが、ステッカーで収入が増えるというのは、何がなんだかわからない。スポンサーなのか。ただ、ぬいぐるみやインテリアで寝た時の体力回復値が上がる、という辺り、女の子らしさが漂っていると思いませんか。



部屋で出来る通販も熱い。伝説シリーズにそそられる。

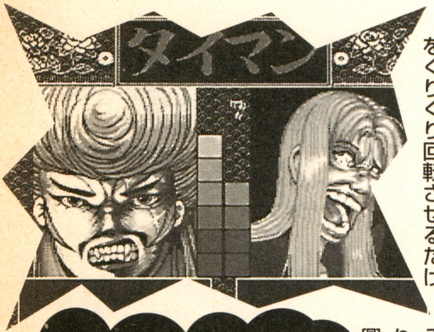
ゲーム性はイマイチだが…

肝心のゲーム画面は、基本的には横スクロールの単純明快格闘アクションゲーム。ジャンプ、攻撃、必殺技、間合いが近ければ、組み技として「髪引っ張り」「投げ」などが可能となっている。しかし敵の出現数が多いなど、いかんせんそれらが単純作業に没しがちなので、アクションゲームとしてどうかと言われると困る。つまりは、そういうゲームではない、ということか。

ただ、ストレス解消くらいはできそうだ。暴走族とかに憧れてたけどいまいち勇気がなくて体験出来なかった、とかいう人には、カタルシスもあるかも…。

また、ボーナスゲームの中とオープニング画面でできる「怖い顔GP」は、一見の価値アリかもしれない。決して強くは薦めないが、その顔面変化の威力が、かなり破壊的であることは保証する。詳しくは画面写真を参考にしてほしい。

ちなみに「怖い顔GP」の遊び方は、カーソルキーをぐりぐり回転させるだけの単純なものなので、ゲーム性なんてものを望んじゃいけない。ハイパーオリンピックなんて言ったら完全に言い過ぎ。秋の夜長か退屈な日曜日に何となしにやってみて、やるせなく笑う。そんな感じに生活の中に取り入れてみるのならば、一興だろう。



ギャルゲー認定試験

女の子のかわいさ…70点
お色気度……80点
感情移入度……65点
ストーリー……70点
ゲーム性……45点

合計330点。そもそもこれをギャルゲーと呼んでいいのかどうか。しかし柔肌にサラシを巻いた格好にそそられる、という向きにはお色気度もそれなり。見えそうで見えないところもポイント高い。マニア受けする要素はけっこうあるか。

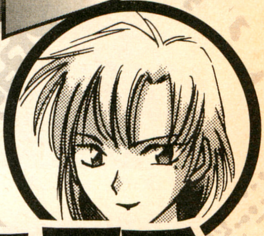
がんばりました

謎のポエム画面を、キミは見たか?

実は主人公の愛には「趣味／ポエム」という設定があるのだが、何と、ゲームの中にもきちんと仕込みがされていて、アクション画面の合間などに、唐突に「ポエム劇場」が挿入されるのだ。出現条件に関しては謎だが、ゲーム中では全く喋らない愛が、なぜかイラストポエムの時だけは、夢見る乙女として詩の朗読をしてくれたりと、芸が細かい。しかもポエムは一種類ではなく、時々変わったりするのだ。この、力の入れ所の不明さ。非凡な感じだ。

ユーズド・ゲームズVOL.1
アンケートハガキ大量返送
ありがとう企画!!

ユーゲー研究所



**ハガキをただ送るだけじゃ寂しい、集計や回答の結果も知りたい!
そんな貴方に、編集部が感謝を込めて贈ります。
その名も「ユーゲー研究所」!**

祝、ユーゲー研究所設立!

所長：はじめまして、キミたち。私がユーゲー研究所の所長よ。なんかアンケートハガキがやたらいっぱい届いて、しかも「結果を載せてほしい」とか言う読者が多かったってんで、この私がかり出された、ていうようなとこかしら。他にも似たような設定の企画があった気がするけど、気にしないでね。ここの編集部は単に人手不足なのよ。

助手：所長!

所長：あら、なにかしら。

助手：こほん。私が助手です。いや、それはそうとですね、今回は一応「読者感謝企画」って形になっているわけですし、我々も、編集部から研究所を委託されてるだけなんですから…、あんまり読者のみなさんに偉そうなモノの言い方をしたらまずいですよ!

所長：（ムチをしごいて）まあ、助手のくせに私のやり方にケチつけるっていうの? ナマイキな!

助手：わー、ごめんなさいごめんなさい。

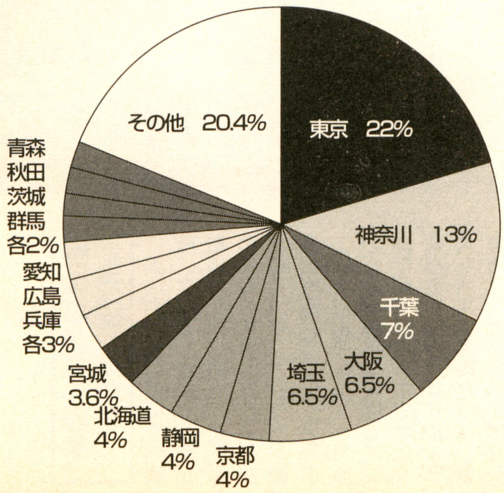
所長：（ムチしまう）わかればいいわ。それに、私は偉そうにしてるんじゃなくてよ。単にそういう性格なだけだから、誤解しないでくれると嬉しいわね。

助手：…そういう問題か。

所長：じゃ、あいさつはこのくらいにして、本題に入ろうかしら。こんな見開きじゃ、全部のデータを載せるなんて無理だけどね。

ユーゲー研究テーマ、そのいち
ユーゲー読者の実態に迫る!

《都道府県別読者比》



所長：こういう雑誌は首都圏外では手に入りにくいものって考えられがちだけど、この結果から見るとそうでもないわよね。

助手：雑誌広告を読んで、直接書店に注文してくださった読者さんが多かったのかもしれませんよ。

所長：なるほどね。東京が多いのは仕方ないけど、静岡や北海道、宮城あたりもがんばってるじゃない。回収率が高いといっても、デスクに溢れるほど来たわけでもないみたいだし、自分のところのハガキの量が少ないって思ったキミは、ちょっとがんばってみるといいわよ。

助手：他に、男女比率は14対1、平均年齢は二十代前半と出てますね。

所長：少なくとも、十四人に一人の割合で女の子が読んでくれてるってことよね。ネタがネタだけに三十代の読者も少なくはないと思うけど。これはハガキに基づいたデータってことで、了承してちょうだい。

ユーゲー研究テーマ、そのに
読者はこんな特集を求めてる！

所長：これは、本当に千差万別という感じだったわ。「アクションゲーム特集」「名作100選」「販売中止ソフトのその後」等々。

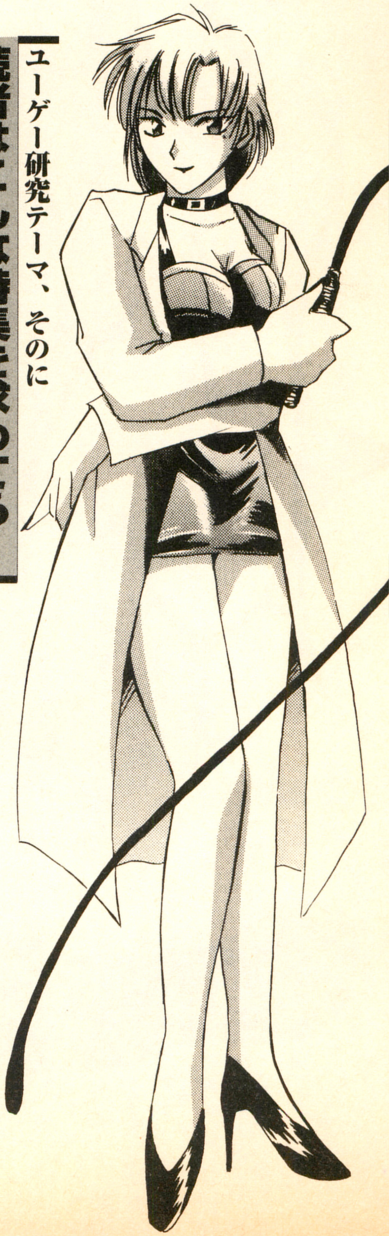
助手：実際に本誌の企画の参考になった、すぐれたアイディアも幾つかあったそうです。読者様々ですね。

所長：…なによアンタ、さっきからここの編集部員みたいなことばっか言って。

助手：ドキ。いや、その、それでは、以下に幾つか挙げてみましょう。

★回答例★

- 原作つきゲームのつまらない理由
- 大作と同時期でワリを食ったゲーム
- TAKERUのすばらしさ
- プレミアゲームは遊ばれているか
- マイナー美少女キャラ
- ファミリーベーシック
- 名作ゲーム誕生秘話
- 販売中止ソフトのその後
- 年度別ゲーム評価



そして、飽くなき探求の日々は続く…

所長：ちなみに「復活させたいハード」についての回答は、ディスクシステム、FC、MSXが圧倒的多数。次点で、MD、PCと続いてくわ。MkⅢとかも多かったみたい。濃いわね。

助手：いやー、この光速船って、懐かしいですよ。時代に先駆けたアナログスティック！　高解像度のワイヤーフレーム画面がぐりぐり動く！　最高ですねぇ。

所長：あんたも相当濃いわね。

助手：ユーゲーの「購入理由」は、知人の紹介、ものの はずみ、面白そう、といったものから、ゲーム批評と別れて、というものまで…。

所長：結構じゃないの。畳とオトコとゲーム雑誌は、常に新しいほうがいいのよ！

助手：い、いいのかな（汗）。

所長：ともかく当研究所では、これからもアンケートを元に、ユーゲー読者を研究していくつもりよ。

助手：みなさんのハガキが頼りの研究所ですから、よろしくお願いしますね～!!

イラスト：宗本めぐみ

パズルだけじゃない！

ゲームが

いい!!

最近のゲームセンターの活況を引っ張るゲームは、なんといっても対戦。それは、家庭用ゲームソフトでも同様だ。しかし、そのジャンルは、古典的なスポーツや格闘モノ、パズルばかり。どれも見た目やルールは似ているから、すぐにプレイはできるけど、いいかげん食傷気味なのも事実。いっそ「ロールプレイングで対戦」なんて無茶をした対戦ゲームがあってもいいはずだ。

そこで、個性的な対戦ゲームや、多人数プレイで盛り上がれるようなゲームの魅力を大特集してみた。Let's Battle!

特集3 対戦格闘・この対戦

ファイナルリバース

目に見えないことの恐怖と笑い

対戦ゲームの醍醐味は、相手のキャラクターが、対コンピュータ戦では考えられない予測不能な動きをすることだ。この「ファイナルリバース」では、その楽しさを心底味わえるだろう。

僕の前に道はない

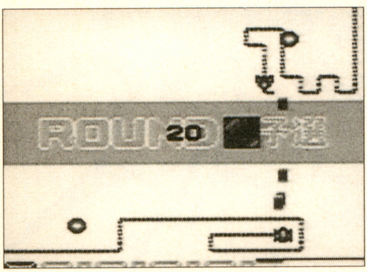
最初に簡単なゲームシステムを紹介しよう。画面が上下（左右も可能）に分割されており、動けるのは自陣内のみ。その限られたスペースの中で、お互いに撃ち合うというシンプルなシステムだ。

ダメージを受けるとエネルギーが減り、すべてなくなると負けになる。各種アイテムや、画面中央を動き続ける反射板などを利用し、相手の動きを先読みしながら攻撃をするのだ。

ここまでの紹介では、ただ撃ち合うだけに見えるため、このゲームが面白そうには思えないことだろう。これだけ簡単なゲームシステムなだけに、もうひとひねり欲しいのだ。そのひとひねりが、自分の動いた後にレールができるというもの。後戻りはできるが、新たにレールが作れるのは先端部からだけ。つまり、始めのうちは好き勝手に動き回れるが、先端部が袋小路に入ってしまうと、すでに作ったレールの上しか動けなくなる。その結果、あまり無計画に動いていたのでは、自分の首を絞めることになるのだ。

また、このゲームの特筆すべき点は、「ふたひねり目」があること。1ラウンドは予選と決勝に分かれており、予選は時間制限がある。一方、決勝は時間無制限で行われる。問題はこの決勝だ。動いた後にレールが敷かれ、移動可能な場所に制限を受けるのは前述の通り。そして、この決勝では、新たにレールは作れず、予選で敷いたレールの上だけを動くことになる。しかも、相手が敷いたレールの上を。

つまり、予選で自分の首を絞めるような軌道を作ってしまっても、それが逆に決勝では相手を苦しめることになるのだ。



シンプルなゲーム画面で、とても面白そうには見えない。

僕の前に道ができちゃってる

ここまで読んで、多少なりともこのゲームに興味を抱いた人に、残念なお知らせがある。はっきり言って、対コンピュータ戦は面白くないのだ。コンピュータが弱いこともあるが、決勝になって相手のレールと入れ替わっても、盛り上がりに欠けてしまう。結局のところ、多少制限された軌道の上で撃ち合うだけの単調なゲームには変わりないのだから。せっかく、予選のうちに決勝で相手を困らせるためにメチャクチャな軌道を作っても、コンピュータは何の反応

もないので嬉しくない。そう、このゲームの真の面白さは対戦プレイにあるのだ。

ゲームボーイを2台使用する対戦プレイには、さらにこのゲームを面白くする要素が入っている。なんと、予選のときには相手が動いている軌道が見えないのだ。予選のゲーム画面では、相手の陣地に相手のキャラクターが動いているだけで、どういう軌道を作っているのかが分からない。その結果、決勝になったときに、どのような軌道が用意されているのかがまったく分からないのだ。

予選が終了し、決勝が始まるまでの時間は妙に長く感じられる。その間プレイヤーは相手がどんな軌道を用意しているのかを、ドキドキしながら待つことになる。

決勝で自分がどんな軌道上を動かなければならないのか、先が分からないことの恐怖がプレイヤーに緊張を強いる。笑いとは、緊張の断絶から生じるという説がある。そして、このゲームでも決勝が始まるまでの緊張が、爆笑に転化するのが確実なのだ。

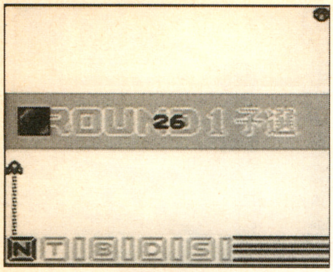
自分も相手を陥れるために、奇妙な軌道を作っているのだが、それは相手にしても同じこと。その結果、お互いに相手の軌道が予測不能なので、決勝が始まるや否や大笑いしてしまうのだ。コイツはこそこそと、こんな意地の悪いことをやっていたのかと。相手が自分の作った軌道上で悪戦苦闘しているのを見て笑い、さらに相手の作った意地の悪い軌道を見て笑う。笑いながらプレイできるゲームは少ないが、間違いなくこのゲームはその数少ない1本だ。

もっとも、それだけのゲームでもある。前述したように、結局やっているのは、ただ撃ち合うだけなのだから。1人プレイはつまらないし、2人プレイでもこの一瞬だけが売りのこのゲーム。面白さを知るには2本ソフトが必要なので、そこまでしてプレーする価値はないかもしれない。しかし、あなたも友達もゲームボーイを持っているなら、このゲームは最高の接待ゲームになるだろう。

とにかく変なレールを作れ!

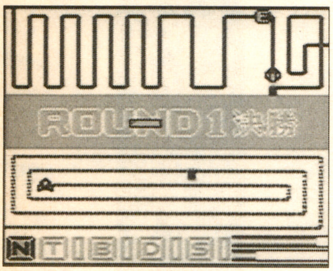
まず、左上の写真を見てもらいたい。下の陣地が自分で、上が相手だ。予選の画面なので、相手のレールは見えないが、こちらのレールも相手には見えない。それをいいことに、とんでもないレールを敷いているところだ。

一方、左下の写真が決勝の画面。お互いに罠をしかけ、お互いにハマっている場面だ。見るからに動きづらそうな軌道を動かねばならない二人。しかし、お互いに相手を恨んだりはしないのだ。そう、このゲームの醍醐味は、いかに相手を笑わせるかにあるのだから。



予選で相手に罠を仕掛け

決勝で相手の罠にハマる



対戦熱中指数

本文中で述べたように、本作は対戦して熱くなれるゲームではない。そのかわり、腹を抱えて笑えることは間違いない。

ファイナルリバース

- 機種：ゲームボーイ
- メーカー：東映動画
- ジャンル：シューティング
- 発売日：91・4・12
- 価格：3400円
- 編集部購入価格：1380円
- 入手難易度：普通

ランパート

破壊と再生の飽くなき戦い

大砲を撃って敵を倒し、様々な形のブロックを組み合わせて領土を広げ攻撃力を上げる。シューティング＋パズル＝シミュレーション。それが「ランパート」だ！

このアニメ系キャラの存在は一体？

ランパートは、アーケードとして発売され、GBだけでなく、FCやMDなどにも移植されたシミュレーションゲームだ。

このソフトのルールは、プレイすると非常に単純明快だが、よく考えるとかなり広範囲なジャンルをカバーしている。

まず、1人プレイ、2人プレイを問わず、プレイヤーは用意された3パターンの主人公からキャラを選ぶ。女性、青年、老人（いや、本当に説明書にこう書いてあるのだ）がそれぞれ防御型、平均型、攻撃型にタイプ分けされており、プレイヤーは自分のスタイルにあったキャラを選べばいい。

しかしこのキャラ達、ただ無味乾燥な「タイプ」でしかないのか、というとそれは違う。説明書には1P・2Pで違うイラストが用意され、ジョンだのマリーだのいう通り一遍の名前ではなく、やけに凝った命名までされている。しかもそのイラストときたら往年のアニメ風。この手のデザインで名高い、某SRPGシリーズも真っ青といういで立ちだ。

さて、キャラを選んだらゲームの開始だ。対戦の場合、一勝負の流れとしては次のようになる。

まず自軍の陣地内に決められた数の大砲を設置し、それを使って川向こうの相手の城壁、または大砲を倒していく。攻撃時間が終わると、今度は破壊された城壁の修理時間が訪れる。用意されたブロックで時間内に自軍の陣地を囲うことができなければ、初期状態に戻されるなどの大きなペナルティを負う…というものだ。最初に、何本勝負にするかや、大砲の耐久力なども決められる。

左から、シーダ、アベル、ジェイガン…嘘です。でもそうとしか思えません。

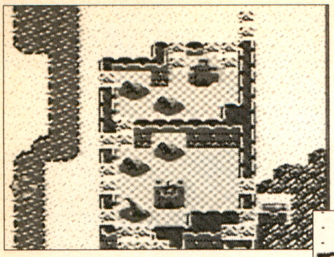
城壁の壊し方がポイント

この「ランパート」、砲撃で相手を倒すというところは、明らかにシューティングの能力を要求される。GBの極めて粗っぽい画面を使う割には、なかなか当たり判定が厳しいので、思った通りに撃破していくためには、少々コツをつかむ必要があるが、やっているうちに何とかなるだろう。このゲーム最大の難関は、次に待っている城壁修理にあるのだ。

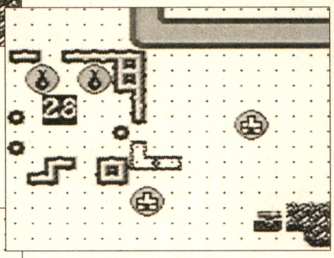
「修理」というのは、次々と現れる変形ブロックを、破壊された城壁の穴に合わせて配置し

対戦指南!!

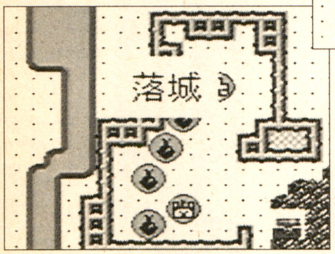
ここでは実際の画面を使って対戦の雰囲気をつかんでもらおうと思う。これを見ながら、対戦に効果的な戦法を編み出して欲しい。



←見事に破壊された城壁。出てくるブロックの関係で、1つ空きの修復が非常にしにくい。当然これがいくつもあれば、相手は間に合わずタイムアウト…ということだ。



→現在、鋭意修復中。穴とブロックのサイズが合わなくても、適当に並べれば塞がることもある。あんまりやると、領土が広がりすぎて困るけどね。



←戦いも終盤。領土を順調に広げてきた…のはいいんだけど、修復が間に合わなかった！　これはかなり悲惨なので、くれぐれもこんな状況にならないようにしよう。

ていくというものだ。ブロックはテトリスを彷彿とさせる形状で、現れたブロックが自分の要求に合わなくても、それをキャンセルするなんて都合のいいことはできない。合わないなりに工夫して置いていくか、適当なところに放っておいて、次のブロックに賭けるか…。もちろん時間制限付きだから、あまり悠長なことは言ってられない。

また、修理といってもバカ正直に壊れたところを直せばいいわけではなく、現れるブロックを使って自分の領土を増やすことも必要だ。大砲の設置は領土内だけなので、攻撃力を上げたければ土地の搾取に励むことになる。

ところが、これが結構くせ者なのだ。領土が広くなる↓城壁が長くなる↓修理が間に合わない、という構図は簡単に予想できるだろう。しかも、画面いっぱいに領土を広げた日には、入らないブロックを置く場所がないために自滅、ということすらありえるのだから、まったく、目先の利益ばかり追ってもろくなことがない、という見本みたいなものだ。

ここまでで「ランパート」の概要が分かっていただけただろうか？　だとすると対戦のコツも自ずから導き出されようというものだ。そう、このゲームでの最大のポイントは修理にある。ということは、2人プレイの時には、相手が「修理しにくい」ように城壁を破壊すればよいのだ。細かいブロックはなかなか出てこないから、1つおきに壊す、なんてとてもイヤラシくて良いかもしれない。

このゲームを対戦すれば、相手の隠された陰険度が分かるだろう。「ランパート、やろうか？」なんて嬉々としてやってくるような友人をお持ちの方は、ご注意を。

ランパート

- 機種：ゲームボーイ
- メーカー：ジャレコ
- ジャンル：シミュレーション
- 発売日：92・10・30
- 価格：4000円
- 編集部購入価格：1780円
- 入手難易度：やや難

対戦熱中指数

単純な割に、以外と頭も使うので、ツボにはまると結構燃える。どのブロックがくるかは運次第なため、それが我慢できないという人には向かないかも。

ヘルツォーク ツヴァイ

気苦労の多いプレイヤーに与えられた快感

「ヘルツォーク ツヴァイ」はリアルタイムで進行するSLGで、プレイヤーは煩雑な操作を要求される。しかし、その煩雑さが対戦プレイの勝利時の喜びを一層大きなものにしてくれるのだ。

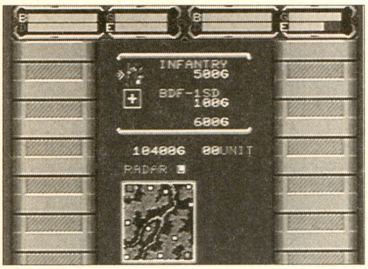
作って、置いて、戦う

「ヘルツォーク ツヴァイ」は「アクティブ・シュミレーション」と銘打たれており、その名の通り単なるシミュレーションゲームではない。一般のシミュレーションゲームでは、プレイヤーは指示を出すだけだが、本作では自分の機体の操作もすることになる。ターン制ではなく、リアルタイムで進行する中で兵器を生産し、作戦指示を出す。作った兵器を基地に運んだりもする。その一方で、自機を操作して敵を破壊しつつ進撃。このようにプレイヤーは、ある時は司令官、ある時は戦闘員、ある時は運搬人と一人で何役もこなさなければならない。

ゲームが始まって、まずやることは生産だ。戦車や対空車両、歩兵や補給車など生産可能なユニットは全8種類。それぞれ生産価格や生産時間が異なる。ゲームがリアルタイムで進行するので、生産時間は大事だ。攻撃力などは強いが時間のかかる兵器を作るか、そこそこの兵器を大量生産するかはプレイヤー次第。

作る兵器を決めたら、次に行うのがこのゲームの特徴である「指令ユニット」の決定だ。設置された場所から動かずに敵を攻撃するもの、敵を破壊しながら一番近い中継基地を目指すもの、敵本拠地を攻撃しに行くものなどの7種類。これらもそれぞれ生産価格が異なる。資金は刻々と増えていくが、高い兵器ばかり作っていると、すぐに足りなくなる。

ここまでは、プレイヤーの司令官としての仕事。次の仕事は運搬人だ。各兵器に指令を与えても、彼らの動きははっきりいって鈍い。特に歩兵の移動速度は最も低く、動く様はイモムシのようだ。そのため、目的地の付近や中継基地に運送する必要がある。彼らを運んであげるのは、義務といっても過言ではない。

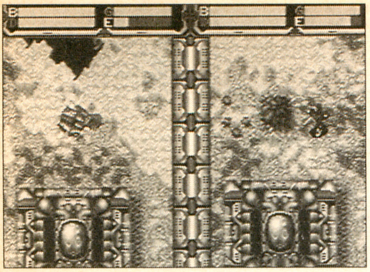


まずは生産。戦況を有利にするために兵器の能力は覚えよう。

プレイヤーの仕事の最後は戦闘員として、自ら戦場に赴くもの。自機は機動歩兵と高速戦闘機に変形できる。それぞれに得手不得手やエネルギー消費量に差があるので、それらを考慮しながら自軍の進行を助け、敵を撃破するのだ。

1つのマップには、自分と敵の本拠地のほかに、いくつかの中継基地がある。中継基地は、エネルギー補給や生産が可能なので、占領すれば前線基地として使える。そのため、占領しな

がら突き進むのが常套手段。占領するには、歩兵を4人送り込めばよいのだが、1度占領しても相手に歩兵を送り込まれると再占領されてしまう。そこで周囲に兵器を設置して、守りを固める必要もある。とにかく、頭を使わせてくれるゲームなのだ。



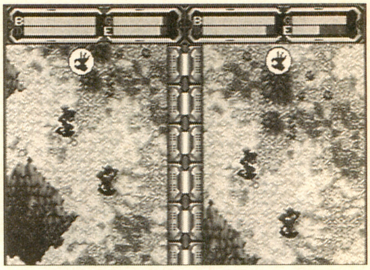
兵器の輸送中。生産時間を考え、効率よく兵器を生産して運ぼう。

敵機は自力で倒すのだ!

簡単にゲームを紹介したところで、本題の対戦プレイに移ろう。このゲームは元々パソコンで発売されていたもの。それを家庭用に移植することにより、対戦プレイがより面白くなっている。

基本的な戦略は対コンピュータ戦と同じだが、相手が人間になることで、より攻撃的な戦略をとる必要がある。コンピュータ相手だと、地道に自分の勢力範囲を広げていけばよいのだが、人間が相手だと意表を突いて本拠地へ急襲してくることもあるからだ。自機の移動時のエネルギーは、高速型戦闘機は機動歩兵の3倍、空輸時はさらにその3倍消費する。自機の燃料が限られているので、いきなり敵本拠地に歩兵を空輸するのは不可能。しかし、自分の本拠地に近い中継基地から占領するのではなく、敵本拠地の付近の中継基地を占領してしまうなど、対戦プレイではよりスピーディーな展開になる。

ここで重要になるのは、プレイヤーの最後の仕事である白兵戦。相手の自機を撃破すると、相手は敵本拠地（敵の中継基地ではない）に戻され復帰するまでに時間が必要になる。その間にこちらは不利な状況を打破したり、相手の意表を突く戦略を考えられる。その結果、お互いにある程度の布陣を敷いたら、敵機を求めて戦場をさまようことになるのだ。



敵機襲来。これまでの我慢が一気に解放される。撃って撃って撃ちまくれ。

敵機に出会うと、シミュレーションゲームから一転して、シューティングゲームの様相を呈する。エネルギーが減ったために逃げようとする敵を容赦なく撃つ。爆発四散する敵をしりめに、進撃を再開。このように相手が操作する機体を直接攻撃できることが、単に指示するだけで後は見ているSLGとは一線を画しているのだ。

敵機を撃破したら、ダメージの回復がてら兵器を生産し、再び戦場で敵を探す。対戦プレイは、これの繰り返しになるので、それほど頭を使わない。もっとも、頭を使っている余裕など存在しない。

もちろん、きちんと戦略を立てるプレイも可能だ。しかし、それでも直接戦闘は生じてしまう。レーダーで敵の動きを察知して、自機のエネルギーを補充しながら待ちかまえ、敵にダメージを与えたら追撃する、なんてことも可能だ。敵が来ないうちは地道に進撃し、敵が見えたらとことん叩く。勝つまでには時間がかかるが、それを苦にしないだけの快感が得られるだろう。

ヘルツォーク ツヴァイ

機種：メガドライブ
メーカー：テクノソフト
ジャンル：シミュレーション
発売日：89・12・15
価格：6800円
編集部購入価格：780円
入手難易度：普通

対戦熱中指数

敗色が濃厚でも、敵機を攻撃して悪あがきができる。冷静にプレイしていても、敵から攻撃されると熱くなること請け合いだ。

VSバトラー

エ○ミーゼロの祖先なのか？

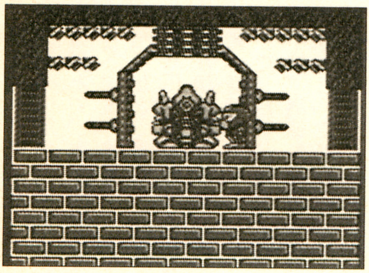
音とレーダーを頼りに、対戦ケーブルの向こうに潜む敵を追い詰め、正々堂々と卑怯に戦い抜け！

何のために戦うのかは、誰にもわからないんだけど…

このゲームは…、と説明しかけて、とても困った。なぜなら、取り扱い説明書の最初のほうにありがちなゲームの世界設定が、まるっきり書いてないからだ。本当にこれがまた、いさぎよいほど何も書いてない。

ただ、かろうじてわかることは、自機として使用出来る2体のロボットのうち、すこし細いタイプのロボットが、スピード重視型の「シリウス軍所属ロボ」、そしてコマイヌ風のごついロボットが、パワー重視型の「バリアント軍所属ロボ」である、ということだけだ。うーん、シリウス軍、バリアント軍って一体…。

たぶん、当初は宇宙戦争か何かの設定で開発されていたものが、対戦ロボットゲームとして完成した後、ま、ややこしい設定はどうでもいいか、ということになったのだと思われるが…。それとも、ただ単純に、考えるのが面倒だったのか。



ロボというよりパワードスーツ風に、パイロットが乗り込む。

パワードスーツに身を固めたお茶目な戦士

そんな「海腹川背（P20参照）」とは別の意味で不思議、別の意味で「へん」な世界観はともかく、「VSバトラー」は、かなり個性的なゲームと言える。

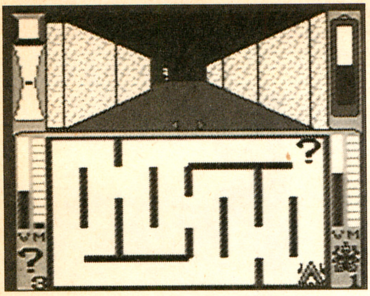
ルールは単純。ともかく敵の機体を先に破壊したほうが勝ちなのだ。1プレイヤーの場合も、2プレイヤーの場合も、基本的にやることは同じ。ただ、1Pの時は自由に選べる機体が、2Pモードの時は、早い者勝ち。パワー重視のバリアントを使用したければ、先にオープニング画面で2プレイヤーモードを選択してしまおう。

さて、ルールは単純ながら、このゲームには、なかなか凝った仕掛けが組み込まれている。それは、「敵の居場所をレーダーと音で察知し、ミサイルのエネルギーを貯めて、マックスになったところで敵を撃つ」というもの。…しかしこのシステム、どこかで聞いたことがないだろうか。

そう、×野社長のCMで有名な、あの「エ○ミーゼロ」のシステムにそっくりなのである。新世代機もない過去、ゲームボーイで、こんな先見の明とも言うべき作品が開発されていたとは。

まさに、驚き。編集部でも、遊んでみてびっくり、というような感じだったのだ。

音とレーダーに素早く反応!



2Dと3Dで2分割されたシンプルな画面構成。

機体とレベル、そしてBGMを選択すると、ゲームスタートだ。ゲーム画面は二分割で、上に3D画面表示、下に2Dによる俯瞰のマップ図が出るようになっている。画面右上にあるメーターはエネルギーメーターで、何もしなくても時間の経過と共に減っていってしまうぞ。ただ、迷路の途中に落ちているエネルギー電池を取れば、回復する。そして、画面の右下にあるのが、ミサイルのチャージレベルを示すパワーゲージだ。ミサイルはパワーが満タンにならないと発射出来ない。ただ、迷路を移動しながらの戦闘中は、メーターをにらみ続けるのも一苦労。そんなプレイヤーは、よく耳をすましているといいだろう。ミサイルチャージが終わると、「キーン」という音がする。その状態でチャージしていたBボタンを離せば、ミサイルが発射されるのだ。

画面の左上にあるのは、敵の位置を知るためのレーダー。上の写真の状態では、敵の反応はないが、ここに黒いポイントが増えれば増えるほど、敵が近くにいるサインというわけだ。敵が近づけば、同時に警告音も聞こえる。一瞬の油断は、敵に付け入られるモトになるぞ。

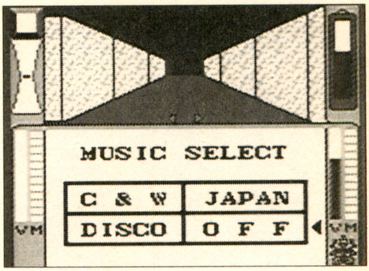
力押しの攻撃は撞破りだ! 卑怯に戦うほどに面白い

上の写真で、2Dマップ上に表示されている「?マーク」が、未確認物体だ。オープニング画面で「オプション（味方機の設定）」をしている場合は、この「?」が敵か味方かはわからないようになっている。オプションを設定している時に、この「?」マークに向けてやみくもに発砲すると、同士討ちということになってしまうから気をつけよう。それに、たとえフルチャージしたミサイルでも、自分から3マス以内にいる敵にしか当たらないのだ。あまり遠くにいるうちからブッ放しても意味がない。チャージされた音の合図があったら、できるだけ早く敵に近づき、その姿を確認してから発射したほうがいいぞ。

しかし、このゲーム、相手の攻撃から逃げ回りながらミサイルをチャージし、音とレーダーを頼りに戦うよりも、敵を追い、探し出して肉弾戦に持ち込んだ方が簡単に敵を負かすことができるのだ。あっけなさ過ぎて、対戦ゲームとしての面白さが損なわれてしまうほどだ。

そういうわけで、やはり友達と2Pプレイで盛り上がりたい場合には、できるだけ卑怯に、臆病に、戦うことをお薦めする。

「エ○ミーゼロ」と違って、敵の姿が見えないわけではないが、お互いに腹をさぐりあいつつ、ミサイルをチャージしてほくそ笑みつつ、この小さな戦争を楽しんでほしい。



BGM選択画面。JAPANに心惹かれるが、無音がベストだ。

VSバトラー

- 機種：ゲームボーイ
- メーカー：ユース
- ジャンル：シミュレーション
- 発売日：90・8・10
- 価格：3400円
- 編集部購入価格：1280円
- 入手難易度：やや難

対戦熱中指数 70

対戦を熱くするもしないも、お互いの姿勢にかかっている！力押しバトルは厳禁だ。

ボンバーマン

縦横無尽な爆風に心のタガも飛ばされる

世間が認める多人数対戦ゲームの最高峰。数多くのハードで、マイナーチェンジを繰り返しつつ発売されたのが何よりの証拠だ！

多人数対戦ゲームの名作にして入門作

ゲームをそこそこやる人で、「ボンバーマン」の名前も聞いたことがない、という人はごく僅かだろう。FC、SFC、PCなど多くのハードで発売されており、非常に広く浸透した名作であるといえる。

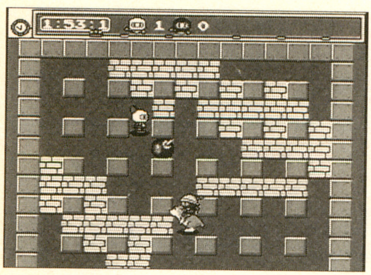
とはいえ、ボンバーマン未経験の読者の方もいると思うので、簡単なゲームの紹介をしておこう。

プレイヤーはボンバーマンを操り、障害物をバクダンで破壊していく。バクダンは、爆発すると縦横の十字型に威力を発する。障害物を壊すと、アイテムが出てくることもある。アイテムは、ボンバーマンシリーズの各作品で変わっている部分もあるが、爆風の距離を伸ばしたり、バクダンをいくつも置けたり、といったアイテムが基本になっている。

さて、このようなルールを持った「ボンバーマン」を、2人以上の多人数でプレイすると、どういうことになるだろうか。

まず、出てくるアイテムの数は限られているので、それの取り合いになることは簡単に予想される。その間にも、相手を爆風に巻き込もうと、おもむろにバクダンを置くことも忘れない。しかしこのゲーム、自分で置いたバクダンでも当たれば死んでしまうので、投げやりな置き方をすると、自滅ということもありえるのだ。

さらに、ぼーっとしていると、相手がどんなアイテムを取ったのかわからないから、「ここなら当たらない」と思って逃げた先まで爆風が伸びてきたり、バクダンで閉じこめることに成功！と思ったら逆にそれを蹴りかえされたりと、一瞬たりとも気を抜くことができないのも特徴だ。



ある程度障害物を壊し、パワーアップしてからが勝負だ！

このゲームの人気の秘密は、あっちでドーン、こっちでもドーンという爆発の爽快感と、それがもたらす一種のパニック状態だろう。もちろん、人数の多さと比例してその面白さは増加する。それが高じてか、サターンなどという高性能機では、凄まじき10人対戦が展開されている。

ルールが簡単で、しかも楽しい。これから多人数対戦ゲームに挑戦しようと思っている人には、うってつけの一作だろう。

対戦テクニックをマスターしよう！

このゲームは、とにかくやってもらわないと面白さがわから

ない。そこで、手っ取り早く上達するための、様々なテクニックを紹介していこう。

★壁ふさぎ…くぼんだ場所にアイテムがある場合、そこにアイテムを取りに入ったところを狙ってバクダンで塞いでしまう。

★時間差…バクダンは、置いてもすぐに爆発するわけではない。この性質を利用して、置いてもしばらくじっとしていよう。ちょっと間をおいてから動くと、相手が寄ってきたところでタイミング良く爆発してくれる。

この2つは基本中の基本。ボンバーマンにおける勝負の分かれ目は、これらをいかに上手く組み合わせて使っていけるかにかかっている、といっても過言ではない。

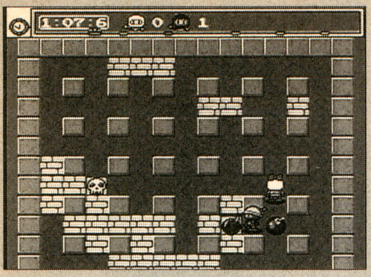
次に、実践的なテクニックをいくつか挙げよう。

★時間差でキック…バクダンをおいた後、少しそっとしておくのは時間差と一緒だが、その後に相手に向かって蹴る！ すると向こうに着いた瞬間に爆発してくれるため、逃げられてしまうことが少なくなる。

★蹴りには蹴りを…相手がバクダンを置いてすぐに蹴ってきた場合、そのバクダンをいったん止めた後、相手に蹴り返すことができる。これならタイミング的に、蹴り返した後に爆発することが多い。

★ブラックボンバーマン最強説…バクダンを置いた瞬間は、ボンバーマンと自分のバクダンが重なって表示される。そこで有利になるのがブラックボンバーマン。対戦中の精神状態では、黒いボンバーマンの上に黒いバクダン、というのは見えにくいことこの上ない。

ボンバーマン「机上の空論」 ～やってやれないことはない！～



壁ふさぎ成功！　あとは巻きこまれないよう逃げるだけ。

ルールをじっと見つめると、リクツでは出来ても、実践では何の役にも立たない技を思いつくことがある。ミエミエな狙いすぎは怪我の元だが、チャンスがあれば狙ってみよう。

●壁ふさぎスペシャルパート1…基本技の「壁ふさぎ」は、相手がキックできるときには通用しない。ところが、壁ふさぎをやるときに2つのバクダンを隣接して置いてしまうと、蹴って脱出しようと思っても、2つのバクダンに阻まれて動くことが出来ないのだ。

●壁ふさぎスペシャルパート2…やってることはパート1と同じ。でも、バクダンを2つ隣接させるのではなくて、1つのバクダンを自分で押さえつけて動けなくしてしまうというものだ。

もちろん、自分は爆発タイミングを見計らって逃げる。しかし、そのタイミングがつかみにくいため相打ちになってしまったり、逃げた先にバクダンを蹴られたりと、「机上の空論」度はパート1よりはるかに高い。

・起死回生…一発逆転の可能性もある必殺技。ドクロを取って、スピードアップ＋バクダン垂れ流し状態になったとき、そのスピードを活かして相手にぶつかりに行く。このときに相手がバクダンをたくさん持っていると、自分のまわりに勝手にバクダンが置かれてしまい、そのうち自滅してくれるというものだ。

対戦熱中指数

比類無き熱中度。この言葉は「ボンバーマン」にこそ、ふさわしいだろう。普段ゲームをやらない友達などにも気軽に勧められる、接待ゲームとしても優秀。

ボンバーマン

機種：PCエンジン
メーカー：ハドソン
ジャンル：アクション
発売日：90・12・7
価格：5300円
編集部購入価格：1480円
入手難易度：簡単

チップとデールの大作戦

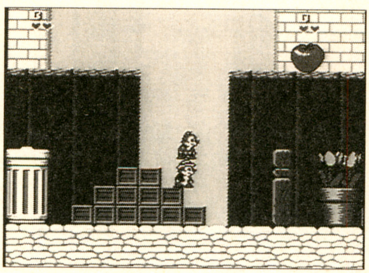
喧嘩プレイが面白い！

ディズニーキャラが主人公の、ファンシーなアクションゲームと思ったら大間違い。二人同時プレイの「生き残りバトル」こそ、このゲームの神髄だ！

レスキューレンジャー出動！

チップとデール、といえば、ディズニーランドなどでぬいぐるみにお目にかかった読者も多かろう。しかし、あのチップとデールと、このゲームに出てくるチップとデールは、完全に別モノだ。そこんとこ、間違えてはいけない。だって、あっちの彼らはただのシマリスでほとんど裸だけど、このチップとデールはちゃんと服も着てるし、なんと、職業だって持っているんである！

元ネタは、「チップとデールの大作戦」。テレビ放映されていたアニメーションで、しっかり者だけどちょっぴりキザなチップと、お気楽ごくらく、だらだら居眠りしたり、ドングリでカウチポテトしたりが大好きなひょうきん者のデールが、困っている動物たちを助ける「レスキューレンジャー」として活躍する、という設定だった。他にも、チーズのにおいを嗅ぐと自動的にトリップしてしまう親父さんネズミのモンタリー、メカに強く、愛用の工具箱で作り出せないものはない天才美少女ネズミのガジェットといった個性的な登場人物が彼らの活躍を助けてくれ、多彩なゲストキャラの描写と共に、視聴者を楽しませていたというわけだ（ちなみに筆者は静岡に住んでたころ、朝の7時台にやっていたこのアニメをたいへん楽しみにしてました。小動物の視点で設定された世界観がグー！）。



乗っかることもできちゃったりしちゃったりして（広川太一郎風）

親友、だけど好敵手！

つまりこれは、レスキューレンジャー「チップとデール」が、力を合わせ、仇敵「ファットキャット」親分をやっつける、というゲームなのだ。なに？　それじゃ全然対戦ゲームにならないって？　まあまあ、慌てない慌てない。

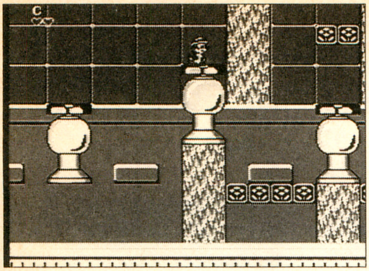
原作のアニメにおいて、チップとデールは喧嘩するほど仲がいい、いわゆる親友だが、可愛くて利発なガジェットをめぐった恋敵でもある（シマリスとネズミの恋は成就しない気もするが、それはともかく）。つまりチップとデールの二人は、レスキューレンジャーの同僚（？）でありながら、かつ、恋のライバル。そう！　事件は解決したいけど、大活躍してガジェットにいいところを見せるのは自分の方がいいに決まってるのだ。そして、このゲームの制作者は、

そのへんのところを良くわかっている。ライバルでありながら同僚、同僚でありながらライバルな二人の共同プレイに、味な仕込みを加えてくれたのだ。

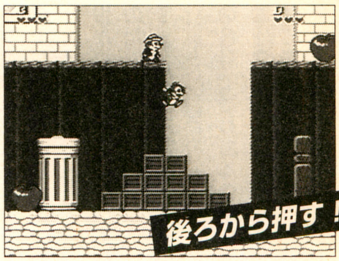
これぞ生き残りバトル!

ゲーム画面を見ると、それは単純な横スクロールのアクションゲーム。しかし、このゲームの二人プレイには凶悪なシステムが導入されている。それは「かつぎ」だ。

チップとデールの攻撃方法は、道ばたに落ちている障害物の木箱などをかついで、それを敵に投げつけるというものだが、その延長線上として、お互いを「かつぐ」ことも出来る。なんのためか。



蛇口の上でジャンプすると、流れていた水が止まる。イイ演出だ。

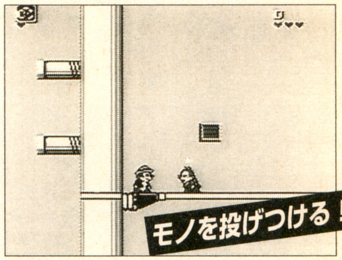


後ろから押す!

ゲーム進行上、ほとんど何の意味もないように見える「かつぎ」だが、足場がなくなって高いところに上れなくなったりした時などは、ちゃんと役に立つ。例えばチップがデールをかついで、ジャンプと同時に放り投げてやれば、デールだけは向こう側に行くことが出来るというわけだ。

しかし、このゲームの神髄に気づいた二人のプレイヤーが、そんなうるわしい行動をとるわけがない。「かつぎ」は、あくまで妨害のための選択肢!

チップとデールは、いかにして相手に「かつがれないように」先へ進むかを考えなければならない。何故なら、かつがれたが最後、冷酷なライバルに、迫り来る敵キャラめがけて投げつけられるに違いないのである。



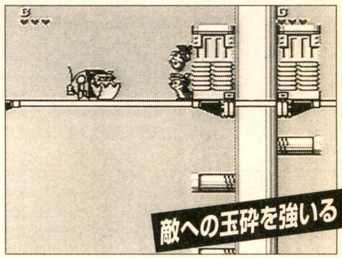
モノを投げつける!

おまけにこのゲーム、味方の攻撃にも当たり判定がある。つまり、味方めがけてアイテムをぶつけ、クラクラさせることまで出来ちゃうのだ。まさに生き残りバトル。命をかけた戦いってやつだ。

これがガジェット。気丈でキュートなカワイコチャンだ(死語)

最後のステージまでたどり着き、見事、ファットキャット親分を倒した方には、大好きなガジェットの感謝が待っている。何としてでもヤツに勝たなければ…。

同情無用。これが、恋する男の戦いなのだ!



敵への玉砕を強いる!

チップとデールの大作戦

- 機種:FC
- メーカー:カプコン
- ジャンル:アクションゲーム
- 発売日:90・6・8
- 価格:5800円
- 編集部購入価格:300円
- 入手難易度:やや難

対戦熱中指数 74

時に邪魔し、時に協力しあいながら遊ぶうちに、二人はいつしかチップとデール。しかしあんまり足を引っ張りあっているとゲームが一向に進まないのが難点ではある。

モトローダー

4人同時のヒゲオヤジがなんだ!

レースゲームでありながら画面で5人同時プレイを可能にしたゲーム。そこには独特のゲームシステムと絶妙のゲームバランスがあるのだ。

5人同時のレースゲーム?

レースゲームはどうしても速い人と遅い人の差ができる。それを一つのTV画面に収めることはけっこう難しいものだ。コース全体を映せばいいのだが、それでは迫力にかける。画面分割も4つまでが限界だろう。

ところがこのゲームでは一つの画面で5台同時にマシンを動かし、レースを成立させるシステムを採用したのだ。

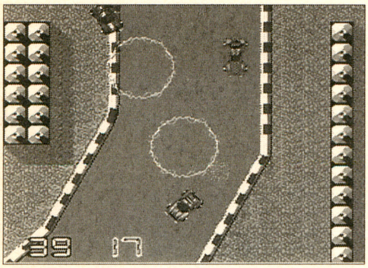
その独特のシステムを紹介しよう。

不条理さを納得できる不思議なシステム

このゲームでは先頭を走る車に合わせて画面がスクロールされる。すると、当然遅れている車は画面からはみ出そうになる。そうして画面からでそうになると、画面の端に弾かれて画面中央に強制的に戻されるのだ。つまり、一瞬でトップグループに追いついてしまうわけだが、もちろんこれにはペナルティがある。この車にはエネルギーメーターがついていて、走っていると自動的に減っていくのだが、弾かれると大きく減ってしまうのだ。

このバランスが実にうまい。

ゲームは全5コースのポイントの合計で争われるのだが、一回コースを走りきる毎に順位に応じて賞金が支払われる。この賞金を元にして様々なパワーアップを行い、自分だけの車を使ってレースに挑んでいく。一位の人は5000$もらえるのだが、五位の人は1000$しかもらえない。当然パワーアップに差がでて、レースにそれが反映されてしまう。最初のレースに負けると次のレースは絶対不利になり苦戦を強いられるのだが、そこで確実に買えるアイテム「ガスタンク」を買うとエネルギーを切らすことなく完走することができるのだ。そして、うまく画面に弾かれるとトップとはいかなくても2位、3位に入ることができたりするのだ。

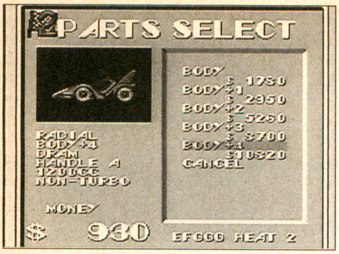


たとえこのように弾かれていてもガスタンクさえあれば完走できる。ゴール前での逆転を狙うのだ。

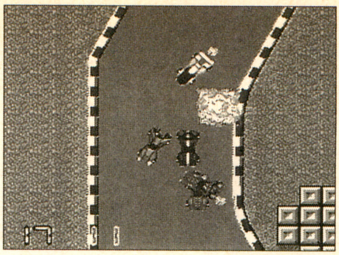
盛り上がるための小道具として…

確かに、良い車で走っていて最後だけ抜かれて負けるのは納得いかないところもある。しかし、この緊張感とちょっとした不条

モトローダーを楽しむために…



パワーアップの種類も色々あるが、とりあえずBODYは良いものを装備しよう。良いBODYでないと他の装備が生きないことが多いのだ。



トップの人を倒そうとランチャーを使うが、当たらず、結局発射した人も合わせて後続グループが爆風巻き込まれる。一同引きつりつつ爆笑。

装備の中で何よりも大事なのがBODY。これが良くないとたとえ他の装備がパワーアップしても効果的でない場合が多いのだ。1レース目でガスタンクだけ買って2位まで入れば、次から最高のBODYを手に入れることができるぞ。

また、あまり良い装備ができなくてもアイテムを使用することでまだまだ逆転は可能。なかでも前方に攻撃ができるグレネードは強い。ただし爆風が残るのでうまくやらないと自分も巻き込まれてしまうが。またニトロやワーパーは一発逆転のためのアイテム。有効に使おう。

ウラ技

対戦で楽しんでいても同じコースではやはり飽きてしまう。そんな時にはこのウラ技で違ったコースを選んで走ってみよう。また違った楽しみがあるぞ。なお、選択はタイトル画面で行うこと。

1. 世界のコース(前半)
   Ⅰ＋セレクトを押しながらRUN
2. 世界のコース(後半)
   Ⅰ＋Ⅱを押しながらRUN
3. とんでもないコース
   Ⅰ＋上OR下を押しながらRUN
4. ブナンコース
   Ⅱ＋上OR下を押しながらRUN

理さこそが、このゲームの対戦の魅力だと思う。

また、それらを楽しませるために用意されているアイテムの種類が秀逸なのだ。

トップの人はハイレベルな車で一位を走る。様々な攻撃アイテムを使用し、少しでも安定した位置を築こうとする。

少し遅い人もアイテムを使いトップを攻撃したりする。数回だけ使えるターボエンジンを使う手もある。

また遅い車の人は先ほど述べたようにせこくエネルギーを買いながら、一発逆転をねらう。そしてお金をためて後半に勝負をかけるのだ。

このようにそれぞれの順位で違った作戦をたて、戦えることがこのゲームの素晴らしさだろう。このようなバランスを生み出した「モトローダー」。ぜひ一度、大勢でこのゲームを楽しんで欲しい。騒ぎながら、多少の不条理は冗談と笑い飛ばしつつ楽しむのが、このゲームの正しい遊び方だと思うのだ。

少しでもアクションゲームができる人が集まれば、これほど盛り上がれる小道具はないぞ。

モトローダー

機種：PCエンジン
メーカー：日本コンピュータシステム
ジャンル：レースゲーム
発売日：89・2・23
価格：5200円
編集部購入価格：1280円
入手難易度：普通

対戦熱中指数

気の合う友人が集まれば間違いなくアツイ対戦ができる。腕が同じぐらいの人を集めましょう。

ダンジョンエクスプローラー

仲間と一緒にクリアする快感

PCエンジン初期に発売された秀作ゲーム。5人で騒ぎながらのプレイは、「協力」という「対戦」とはまた違ったコミュニケーションを生み出してくれるのだ

最初に少しお断りを…

5人まで同時プレイ可能なアクションRPG。その画面構成やシステムは、昔ゲームセンターにあったアタリの「ガントレット」を彷彿とさせるが、内容は家庭用にしっかりとアレンジされている。ちゃんとした世界設定、ストーリーがあり、城や村などの会話で情報を集めながら、10種類あるダンジョンを攻略していくのだ。

さて、実はこのゲーム、「ダンジョンエクスプローラー」は対戦がその主な楽しみではない。このゲームの醍醐味は多人数で協力して進めることにある。仲間同士でアイテムの奪い合いや、他人を無理矢理敵の正面に立たせたりなど、遊びようによっては対戦の面白さもなくはないが、それはこのゲームの正しい楽しみ方とは言えないだろう。よってここでは多人数で協力してゲームをする楽しみを追求していきたい。

バランスの良いパーティ・キャラクターを作りましょう

プレイヤーが選べるキャラクターは8種類。どれもファンタジー世界ではおなじみのキャラクターなので馴染みやすいはずだ。やはり一番使いやすいのはファイター。攻撃力以外はたいしたことはないが、弱点がないのが強み。魔法は仲間に任せよう。またウォーロックも強い。防御力が弱いが攻撃力・魔力が高いのでパーティに一人いるとかなり楽になる。ただし、上手い人に任せた方がいいけど。

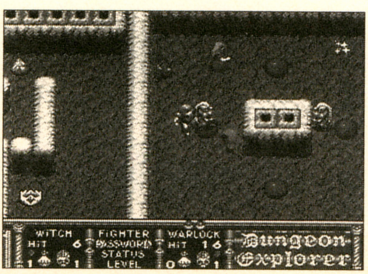
キャラクターを選び、城でポーションをもらうとゲームスタート。プレイヤーはコーネリアの平和を取り戻すため伝説の「アイラの玉」を手に入れるために、ダンジョンに挑むのだ。

各ダンジョンの最後にはボスキャラがいて、倒すと一面クリアとなる。倒すと人数に合わせた数のクリスタルが登場してそれぞれの色に応じてキャラクターをパワーアップさせることができる。

成長したキャラクターが死んでもパスワードが残っているので最初から強いキャラで進めることもできるぞ。かなり難易度の高いゲームなので、初心者にも一緒に楽しめるようにあらかじめ強いキャラクターを作っておいてあげるのもいいだろう。

協力プレイについて…

他の人と協力しながら進めるゲ



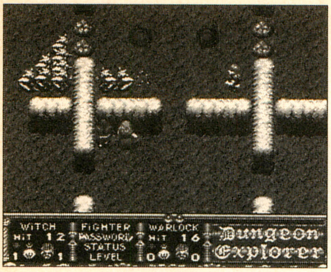
それぞれのキャラの特徴を生かし、協力しつつダンジョンを攻略するのだ。

多人数スクロールゲームの基本テク

このゲームの楽しいところは協力して敵を倒すことにある。そのための攻略パターンのいくつかを紹介しよう。

誘導

誰か一人がモンスターの集団と壁一枚ぐらいの障害物をはさんだ場所に立ち、モンスターを引き付ける。そのすきに他の人が安全な位置からモンスターを倒していく。前述の「ガントレット」では極めて有効な手段でこのゲームにも応用可能。ただし、モンスターが多少賢いせいか、うまく誘導できないことも多い。

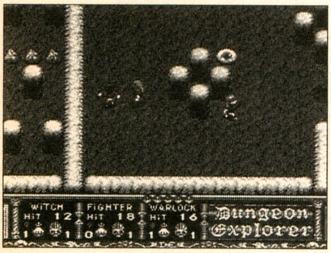


このようにして数人が壁にはりつき敵を誘導する。成功させるには少し慣れが必要。

スクロール

2人のプレイヤーがそれぞれ反対側に移動すると画面がスクロールしないことを利用したテクニック。これもこの手のゲームでは良く使われるもので基本とも言えるものだ。

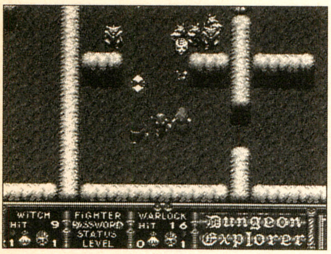
一人が進行方向とは反対側の画面端に立つ。そして前に進む人は少しずつ前進する。すると一気に動くはずのスクロールが少しずつ動いていくのだ。こうすることによって突然、大量の敵に囲まれる危険性が減るのである。当然、前面に立つのはファイター系ね。



スクロールの特性を生かしてゆっくり進むのが安全な方法。反対側には弱いキャラ、あるいは初心者にいてもらいましょう。

陣形

パーティで、ある一定の陣形をつくって進むテクニック。その場に止まっているのは簡単だが、進むとなると結構難しい。お互いの息が合っていないとかえって迷惑になるので、よほど腕があって、「もっと違った楽しみが欲しいっ!」と思っている人にオススメだ。思い通りいかず大騒ぎになること必至である。



自分の玉は味方の玉とぶつかると相殺されてしまうので密集して進むのは難しい。上級者向けかな。

ームというのは意外と少ない。つい最近アーケードゲームで「D&D シャドーオーバーミスタラ」という名作ゲームがでたが、それ以外これといったゲームはないのではないだろうか。

協力というのは対戦と同じだけの価値がありうる存在だと思う。対戦だけがゲームのコミュニケーション・ツールとしての役割というのは、少々悲しいものだ。このゲームをやったことのない人は友人と一緒にプレイして、ぜひ「協力」する楽しみを味わって欲しい。

ダンジョンエクスプローラー

- 機種：PCエンジンHuカード
- メーカー：ハドソン
- ジャンル：アクション
- 発売日：89・3・4
- 価格：5800円
- 編集部購入価格：300円
- 入手難易度：普通

対戦熱中指数 60

対戦ではやはりこの程度の点数。まあ、こじつけで取り上げたのでご勘弁下さい。協力プレイを楽しみましょう（協力指数100！）。

進化した遊びのカタチは

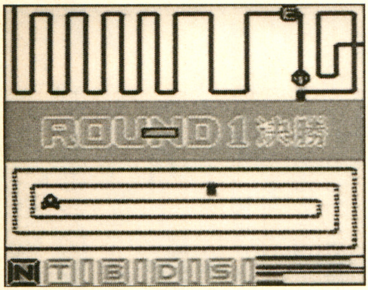
ゲームシステム＋（プラス）対人間の駆け引きが生む！

CPU対戦で遊ぶより、友達と対戦したほうが面白い。それが、どんなに地味で古くさいゲームでも…。どうしてなんだろう？

対戦ゲームの真髄とは何か

原始、ゲームは対戦だった！

古来、人類にとってゲームとは、戦いの模倣であり、娯楽であり、コミュニケーションだった。「兵士を率いて敵の大将を倒す」チェスや将棋といったものから、「相手の出方を観察、先読みして、防御と攻撃を繰り出す」麻雀などに至るまで、すべてのゲームは、「生きた何者かとの生の駆け引き」によって彩られるものだったのだ。

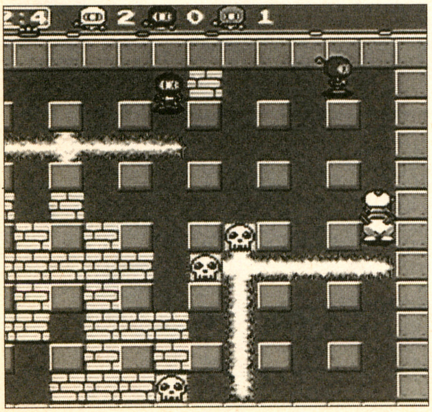


ゲームスタート時の阿鼻叫喚が最高。性格が出る。

地面に線を引き、拾った石を並べ、どこででも遊ぶことのできた子供時代から、新世代機の格闘ゲームに興じる現在に至るまで、変わらず人の心を熱くさせるもの。それが、「人間との対戦」ではないだろうか。

一人でも遊ぶことができるようにと、CPUに対戦相手の代わりをさせたのがコンピュータゲームの始まりだが、対人間戦の「熱さ」は、未だ失われていない。いやむしろ、コンピュータゲームによって作り上げられるルールや演出が、一層人々を熱中させ、新しい遊びの感覚を広げてくれるのである。

例えば上の「ファイナルリバース」は、あらかじめ相手が引いたレールの上を移動しながら相手機をシューティングする、というきわめて単純なルールのゲームだが、相手がどんなレールを引いてくるかわからない、というドキドキや、相手が引いたレールで戦うという状況の面白さが加わって、独特の味わいが生まれるのだ。


「ボンバーマン'94」。多人数対戦ゲームの古典にして今なお健在！

対人間だからこそ広がる可能性

それと同じことは、VSバトラーやチップとデールの大作戦などにも言えると思う。

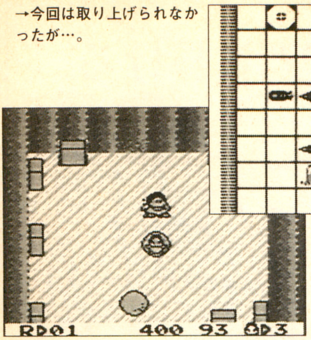
相手がすぐ隣にいてコミュニケーションすることができるからこそ、ルールを設けたり、ペナルティ表を作って得点をつけ

ていったり、缶コーヒーを賭けたり、といった遊び方が無限に広がる。そして画面の中で、お互いに邪魔したりされたり、攻撃したりされたりするうちに、ライバルのキャラクターがそばにいる友人に思えてくるから不思議だ。ドッジボールやメンコ、ゴム飛びなどで遊ぶ感覚に似た、体と体、技と技とのぶつかりあい…。

その瞬間に飛び交う言葉の数々は、生身の友人たちとの対戦ならではのものだろう。CPUはブーイングもしない代わりに、ミラクルプレイに賞賛の言葉をかけてもくれないのだ。CPUのライバルと競うのも悪くない。けれど、対戦ゲームには対戦ゲームにしかない、独特の遊び心があるのである。

対戦ゲームよ、永遠なれ!

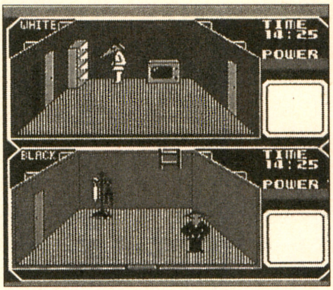
ゲームボーイには、通信対戦出来るゲームがたくさんある。ここに挙げたもの以外に「対戦が熱い」ソフトがあったら、編集部に教えてほしい。



→今回は取り上げられなかったが…。

「(上) 海戦ゲームネイビーブルー」
「(下) 茶々丸パニック」

純然たる対戦ゲームでなくても、プレイヤー同士のアイディア次第で、競い合えることの出来るソフトは、まだまだあるはずだ。お膳立てされたシチュエイションを遊ぶだけにとどまらないのが、対人間戦の醍醐味。

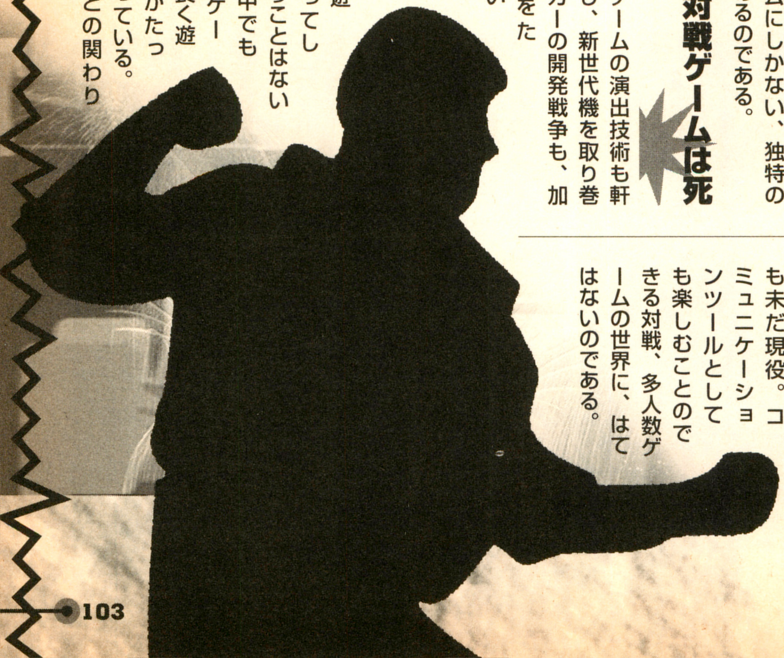


「スパイVSスパイ」。2Pモードが面白い。

そして対戦ゲームは死なない

昨今、ゲームの演出技術も軒並み向上し、新世代機を取り巻く各メーカーの開発戦争も、加熱の一途をたどっている。しかし、古いゲームが時代遅れとして遊べなくなってしまうということはないはずだ。中でも特に対戦ゲームには、長く遊べる要素がたっぷり詰まっている。人が、人との関わり合い、コミュニケーションに飽きることがない限り、人が人であり続ける限り、対戦の面白さは永遠なのだ。

「テトリス」、「役満」といった、ゲームボーイ発売初期に開発された対戦ゲームも未だ現役。コミュニケーションツールとしても楽しむことのできる対戦、多人数ゲームの世界に、はてはないのである。



喪われたハードと周辺機器に捧げる

ハードの悲劇

～拡張版～

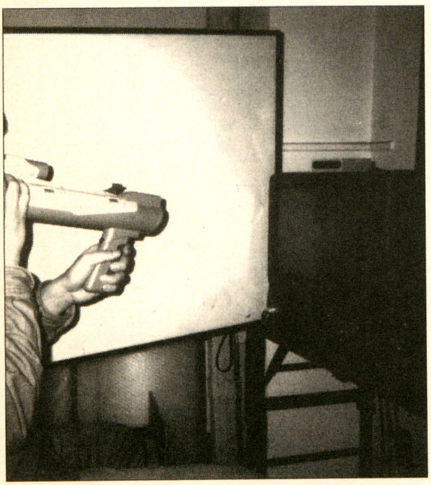
前号のアンケートで予想外に好評だった「ハードの悲劇」。今回は調子に乗って、増ページになってしまった。取り上げるものも「スーパースコープ」「MSX」「マスターシステム」と、魅力的な（？）ラインナップだ。

SUPER SCOPE

任天堂の自信作？

「スーパースコープ」は任天堂が1993年6月に自信を持って送り出したものだ。写真を見ればわかるように、どう見ても「バズーカ砲」としか見えない。実際に「装備」してみても、バズーカ砲の印象は変わらない。いっそのこと「スーパーバズーカ」と名付けた方が良かったのではないかと思ってしまう。

いわゆる「銃もの」の周辺機器は、あるソフトの為のみに作られたものが多い。一方、「スーパースコープ」は汎用性のあるものとして作られている。そのため、今までになかったタイプの形状にしたのだろうか。



スーパースコープは、スーパーファミコンにつないだレシーバーをテレビの上に置くだけで使える。コードレスなので、テレビから離れてプレイ可能だ。

ハードの悲劇～拡張版～

「銃もの」の周辺機器は、その形状からも敵を人間かせいぜいゾンビ、エイリアンくらいにしかできない。ロボットや戦車に銃で立ち向かうのはあまりにも無謀だからだ。

逆に「スーパースコープ」のような形状だと、ロボットなどの堅い敵を相手にできるが、人間相手に使うのは気がひける。ゲーム機をおもちゃとして考え、低年齢層もターゲットにする任天堂は、子供のことも考えて人間を相手にするゲームを作りたくなかったに違いない。

肩に背負ってプレイするのが基本。気分は近未来ＳＦの主人公だ。熱中して長時間プレイするのは目に悪いので、ほどほどにしておこう。

さあ、使ってみよう！

本体に付属のゲームから、「レーザーブレーザー」を使用。次々と飛来する敵のミサイルを迎撃するゲームだ。電源を入れて、「スーパースコープ」を装備する。重い。何しろ肩に置いて、両手で支えなければならないくらいなのだ（これがマニュアル通りの使用法）。でも、本物に比べたら軽いかな、などという奇妙な感想を抱きながらゲームスタート。これはすごい！　画面の奥に敵が現れたので撃ってみる。すると、玉が画面上に表示され、縮小しながら画面の奥に向かって飛んでゆくのだ。

この感覚が気に入ったので、妙に浮かれながらプレイができた。ところが、たかだか30分程プレイしただけで、やる気がなくなった。「スーパースコープ」は、照準を合わせるのにサイトを覗き込まなければならない。普通は覗き込む場合、片目を閉じるだろう。ところが、そうしてしまうと画面全体は見えなくなる。そこで、両目を開いてプレイする。その結果、左右の目で見ているものが異なることになる。これが非常に疲れるのだ。さらに、単3電池6本を使用する本体自体の重さも見逃せない。目が疲れ、肩が重いのではプレイする気も失せるというもの。

普通の「銃もの」の周辺機器は片手で持てるので、手首を動かす程度で敵に照準を合わせられる。しかし、「スーパースコープ」は両手で支えているため、上半身すべてを動かさなければならないのだ。その結果、長時間のプレイはとても耐えられない。

10分ごとに休みましょう

「スーパースコープ」は「ディスクシステム」や「ゲームボーイ」を作った横井軍平氏が制作したものだ。そんな優秀な人が、どうして長時間のプレイに耐えないものを作ってしまったのか？　ＰＴＡからゲームをやりすぎないようにしてほしいとのクレームでもあったのだろうか？　一瞬、そんな疑問が頭に浮かんだ。しかし、そんな疑問も瞬時に氷解することになる。

「スーパースコープで遊ぶときは、10分ごとに必ず休憩をおとりください」と、はっきり使用上の注意に書いてあったのだ。そう、もともと短時間のプレイを前提にしているので、構造的に欠陥があるわけではないのだ。そのため、30分もプレイしていては疲れて当然なのである。

アーケードゲームでもないのに、1プレイ10分と限定した上で、ゲームを作らなければならないのではメーカーも大変だ。対応ソフトが少ない理由もよくわかる。ガンシューティング用の機器は、そのゲームの設定や雰囲気に合わせて作られる。あらかじめハードが決まっていると、そこから企画を立てるので、似たようなゲームができてしまう。「スーパースコープ」の運命は生まれたときに決まっていたのかもしれない。

結論　目が痛いです

ハードの悲劇

～拡張版～

ユーザーの熱い思いが今も生きる

輝けるMSXの軌跡

かつて一つの時代を築き上げたMSX。ゲーム機としてもパソコンとしても中途半端だったが、ゲーム産業が隆盛となった今こそ、必要とされるハードだったのではないか。

MSXって、どんなマシンなの？

MSXはアスキーが提唱した統一規格を元に、ソニーやパナソニックなど複数の家電メーカーから発売されたハードだ。複数のハードが乱立していると、ソフトハウスにしてもユーザーにしても不利益となることが多々ある。WINDOWS95が現れ、ソフトウェア上での統一規格を目指していることからも、ハードでの統一規格を目指したMSXの先駆性は誇れるところ。

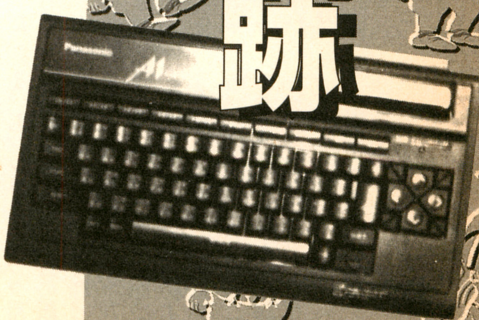
MSXは本体に直接キーボードがついており、ROMを入れるスロットが2つついているというのが一般的な形態。やがて、色数を増したMSX2、自然画を使用できるMSX2＋、16ビット機でMIDIを標準装備したMSXTurbo-Rへと進化していったが、パソコン及びゲーム機も進化していったため、支配的な地位を確立する前に衰退していった。今ではメーカーの生産も停止し、専門誌もないMSXの意義と現状について紹介してみたい。

MSXの利点と不満点

MSXはゲームをやるにはゲーム専門機に劣り、パソコンとしては現在のハイスペックマシンに互するのは困難である。しかし、裏を返せばゲームをできるうえに、パソコンのように通信をしたりできるのだ。これを中途半端なマシンと見るか、汎用性のあるマシンと見るかは人それぞれだろう。

MSXの利点は、一般のテレビで使用できることにある。仮に携帯型のマシンが出ていれば、液晶などを登載していなくても、家庭用のテレビを用いてどこでも使用できるのだ。逆に、欠点も一般のテレビで使用できることにある。一般のテレビはパソコン専用のモニターよりも解像度が著しく劣る。いわゆる新世代機は色数の多さでカバーしているが、ゲーム専門機ではないMSXにそこまでの機能はなかった。そのため、ゲーム機として使うには不利な点が多い。

しかし、初心者でもベーシックで簡単なプログラムを組み、音楽を奏でたり、ゲームを作ったりできた点は評価できる。さらに、モニターの解像度が低いということは、一画面に表示できる情報量が少ないという反面、プログラムを組む人の負担を軽減することにもなる。現在のパソコンは1600万色使えるマシンが多いが、どれだけの人がそんな色数を使いこなせるというのだろう。その点で言うと、MSXとは「一般の個人が使いこなせる限界ラインぎりぎりの性能を持ったマシン」であると



ハードの悲劇～拡張版～

言うこともできる。

今でも元気に動いているぞ

さて、MSXの現状ではあるが、先に述べたようにメーカーは製造を停止し、ソフトハウスも新作をリリースしていない。そのため、ユーザーはもっぱら同人活動をしている。「一般の個人が使用できる」という点が細々とMSXの命を繋いでいるのだ。

しかし、メーカーが製造していないので、ハードの寿命が来ればそれで終わりという事態になりかねない。それを回避できるのがFMSXなどのエミュレーター。それを使えば、PC-98だろうが、DOS/Vだろうが、ほとんどのハードの上にMSXと同一の疑似環境が作り上げられ、MSXのソフトが動かせ、プログラムを組める。しかし、現状ではMSX2程度のスペックしか再現できないため、同人活動はもっぱらMSXTurbo-Rで行われている。

MSXのイベントなどでは、本体にハードディスクやMO、CD-ROM、イメージスキャナーなどを搭載した化け物じみたマシンが元気に稼働している。このように、本体の価格以上のものが投資された姿は、自分の子供に精一杯の贅沢をさせているようで、見ていてほほえましい。CDから生音を流し、モニター上でアニメーションがバリバリに動いている様は、見る者の目を疑わせる。よくあるゲームの売り文句に「ハードの限界を超えた」というものがあるが、信用できないものが多い。しかし、このように明らかにハードの限界を超えているデモを見せつけられると、感嘆を通り越して「感動」してしまうに違いない。

インターネットのホームページでMSX関連の情報を流している人もいるし、先に挙げたFMSXも無料で入手できる。MSXの情報に飢えている人は覗いてほしい。また、イベントなども行われているので、顔を出して情報収集に努めるのもいいだろう。個人的にも、MSXには、いつまでも元気に頑張っていてほしいと思う。

こんなゲームが出ました

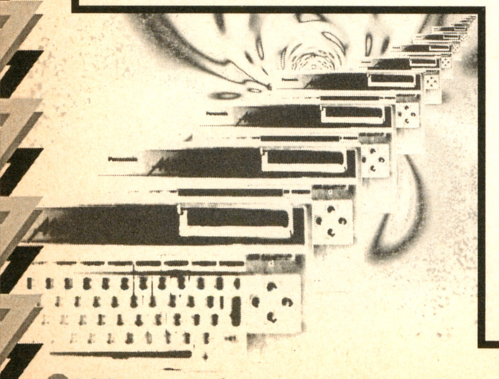
グラディウス2

MSXの黄金時代を築いた作品

MSXのゲーム市場を支えていたコナミの名作で、「グラディウスII」ではなく「グラディウス2」。しかも、こちらの方が先に発売されている。特徴的なのは、ゲームの進行につれて、パワーアップできるゲージが増えていくこと。ステージ最後のボスを倒すと、その内部に侵入することができ、最深部にたどりつけば新たな装備を入手できる。

普通のグラディウスでは最強装備でもレーザー、オプション、ミサイルで終わってしまうが、このゲームだとレーザーはエクステンドレーザーという太いレーザーに、ミサイルはナパームミサイルになり、さらに上方に撃つアップレーザーまで装備できる。また、要所要所にある速効性の時間制限アイテムで、過剰な難易度を抑えようとしている。

「グラディウス2」にはSCCという特殊な音源チップ（出力波形はなんと32種類）が搭載されており、FM音源とはひと味違う奇妙な音色が印象的だった。ゲーム自体のバランスも抜群で、のちにX68000に移植されたほど。最終ステージで、ボスを倒したあとにドンデン返しもあって、長く楽しめるゲームだった。



ハードの悲劇

～拡張版～

セガの今を作りだした名脇役

セミの一生・マスターシステムの悲哀

マスターシステムは、セガマークⅢの後継機種として満を持して発売された。任天堂に対抗する切り札だったが、満足のゆく結果を残せないまま舞台から退場することになった。

不十分だったスペック

マスターシステムは1987年10月に発売された。セガ・マークⅢの発売から2年を経てのバージョンアップは、劣勢だったセガの状況を考えるとやむをえないことだったのだろう。

64色同時発色、FM音源9音などのスペックは、ファミリーコンピュータよりも遥かに上。これだけの性能があれば、本来ならセガの巻き返しが見られたはずだが、発売時期があまりにも悪かった。なにしろ、同じ月に最大512色を誇るPCエンジンが発売されてしまったのだ。このため、多少のバージョンアップではファミコンはおろか、PCエンジンにも勝ち目がなかった。

マスターシステムはセガマークⅢの後継機であり、互換性はある。一方、セガマークⅢ自体もSG-1000シリーズとの互換性を保っていた。前出のMSXもそうだが、互換性を残すとなると大幅なバージョンアップはしづらくなる。新規ユーザーは必要だが、昔からのユーザーを切り捨てることはできないからだ。これが、マスターシステムを中途半端な性能で発売してしまった原因の一つだろう。

どうやら、セガもそのことに気づいていたようで、わずか1年後にメガドライブを発売する。こうして、マスターシステムの寿命は余りにも短命に終わってしまうことになったのだ。

ゲームは質より量？

マスターシステムの売上が伸びきれなかったもう一つの理由に、ソフトの不足が挙げられる。スペック的に劣るファミリーコンピュータが、スーパーファミコンにバトンを渡すまで頑張れたのは、ソフトが豊富に発売されていたからだ。

豊富なアーケードゲームの資産を持つセガは、自社ソフトでハードを引っ張る傾向が強い。この傾向は現在ほどサードパーティーの存在が重視されていなかった当時では、一層強いものだった。

ゲームの粗製乱造はクソゲーの温床となると同時に、多様なゲームの誕生を助成してくれる。セガ謹製のゲームは質が高いが、それだけで全てのユーザーの嗜好を満足させることはできない。質より量とまでは言わないが、数が質をカバーするのも一方の事実だった。ただ、このことがメガドライブやサターンにおける販売戦略の反面教師となってくれたことも忘れてはならない。マスターシステムはセガの発展の為に、短い人生を精一杯走り抜けたのだ。

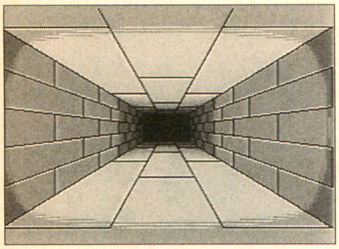
こんなゲームが出てました

ファンタシースター

数少ないRPGの秀作

3つの星を舞台にしたSFRPGで、各星ごとに異なった気質の人がいるなど、演出面のみならずしっかりした世界観だったので、ユーザーの好評を博した。

ユーザーから本作をプレイしたいという要望が多かったため、後にメガドライブ版（FM音源には対応していない）が発売された。このため、現在でも比較的入手はしやすい。その後も、続編が合計3本発売され、サターンでの登場もユーザーに待たれている。



画面ではわかりづらいが、こんなダンジョンがグリグリと動く。

RPGが弱いと言われるセガにあって、数少ない秀作RPGシリーズの第一作。売りの一つはスムーズにスクロールする3Dダンジョンだ。当時としては異常なほど滑らかにスクロールし、敵のアニメーションパターンも多彩だった。当然、FM音源に対応しており、マスターシステムの性能を余すところなく使用している。

今では見劣りする戦闘シーンだが、当時のインパクトは凄かった。

SDI

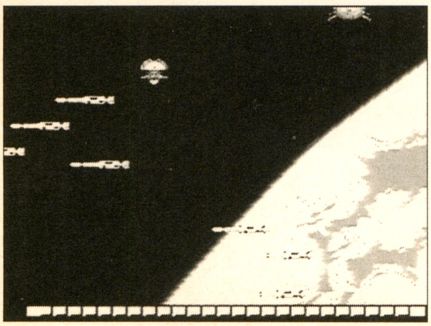
宇宙戦争勃発！

業務用の同名シューティングゲームを移植したもの。現在「SDI」が家庭でできるのは、これのみというのが最大の売りだ。

宇宙空間を舞台としており、一つのラウンドは「攻撃シーン」と「防衛シーン」に分かれている。「攻撃シーン」では、敵のファイターや基地を破壊するのが目的で、プレイヤーシップが破壊されるとゲームオーバー。逆に、全ての敵を破壊すると、「防衛シーン」はカットされ、次ラウンドへ進める。

一方、「防衛シーン」は自国の領土に降り注ぐミサイルを打ち落とすのが目的で、破壊し損ねたミサイルにより自国のダメージメーターが0になるとゲームオーバーになる。こちらは一定時間耐え抜けば次ラウンドへ進める。

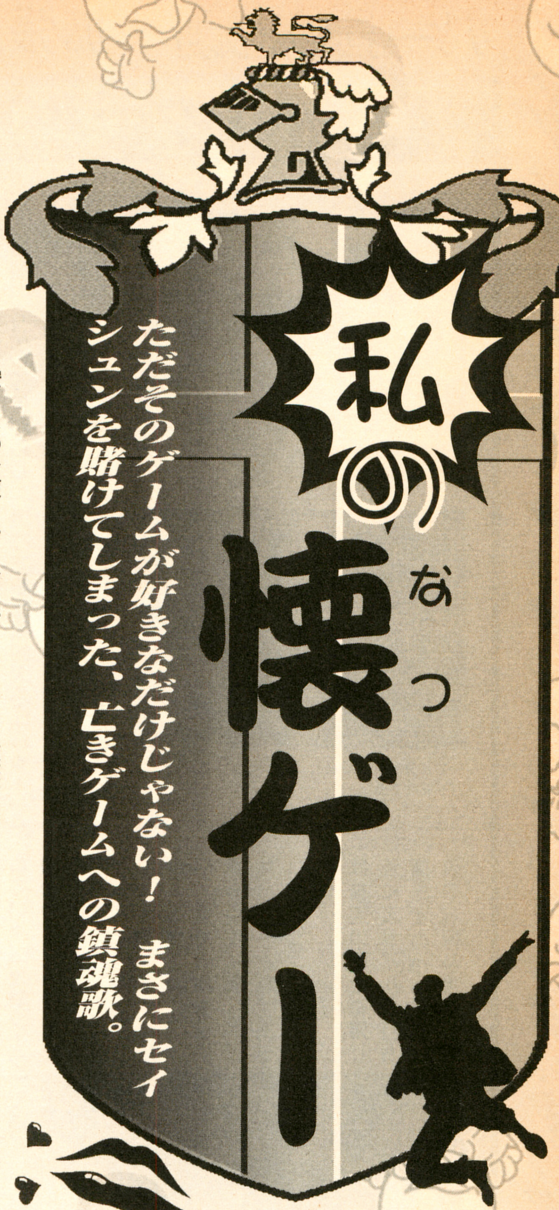
ゲームセンターでは、トラックボールにレバーとボタンを用いる特殊な操作だったため、パッドだと操作感はかなり異なる。しかし、SDIができるというだけで、ありがたい限りだ。



SDI（戦略防衛構想）とは、多層弾道ミサイル防御システムのこと。84年7月にアメリカ空軍は高エネルギーレーザー光線を用いて、時速3200キロのミサイル撃破実験に成功した。

私のなつ懐ゲー

ただそのゲームが好きなだけじゃない！　まさにセイシュンを賭けてしまった、亡きゲームへの鎮魂歌。



ヌイーゼンに魅入られた男

◇読者コーナー出張版、「私の懐ゲー」です。同じように、情熱を語るコーナーは読者ページにもあるんですけど、読者の皆さんのイキオイが桁外れな物がたくさんあって…。とても収まりきれないので、急遽、特設ページを設けてしまいました。

今回は、東京都の宮村延宏さんのお便りからです。宮村さんからは数通お便りをいただいているので、まずは1通目から行きましょう。もうこれには、編集部一同びっくりしましたよ。とにかく、読んでみて下さい！

★ディスクシステムを手に入れてから1年ほどして、今でも愛すべきゲーム「19（ヌイーゼン）」に出会ったんです。最初は正直なところ良さが全然わかりませんでした。攻撃が当たらないうちに部隊が全滅するわ、間接攻撃は当たらないわで途方にくれましたよ。しかし数年遊んでいると、全軍団でのクリアをはじめ、ファミコン側の思考もわかるようになりました。「森の軍でクリアしたよ」とヌイーゼンを知っている人にいうと、結構驚いてくれます。

ここからです。ヌイーゼンを作ったソフトプロのディスクシステム作品をどんどんクリアしていくようになったのは。「爆闘士バットンくん」全56ステージクリアを手始めに、「ブリーダー」でソフトプロ設定キャラに常勝できるキャラの作成、「フェアリーテイル」男女両主人公でのクリアにたどり着きました。

そう言えば、昔はソフトプロに入社したいと思ってました。「ヌイーゼン」「フェアリーテイル」のセミリアルタイム制のシステムをさらに進めて、ゲームボーイで対戦できる物を作りたかったのです。しかしその夢は脆くも崩れ去りました。専門学校に入り少しした頃、ある本の紹介で「発売元のソフトプロは倒産してしまい、現在はない」となっているではありませんか。本屋で愕然としましたよ。専門学校ではソフトプロに入社するために勉強していたわけではありませんが、もし入社できるなら、大阪に移り住んでもいいとまで思っていたのです。

ソフトプロはディスクシステムの衰退と共に消えていったようです。現在まで会社が残っていたら、きっと次世代機で昔と同じような奇作を連発していたでしょうね。

編集の皆さん、「7月下旬新創刊」期待しております。

◇ほら！　びっくりしたでしょう？　なんとこのお便りの消印は7月12日。編集部の誰も、まさかユーゲー

の発売前に手紙が来るとは、思ってもいませんでしたからね。

さらには、ソフトプロに命を捧げたようなのめり込み方。これだけ真剣に考えてもらえると、開発者冥利につきるでしょうねえ。

では次に、今度はユーザーの発売後に（笑）送られてきた、ディスクシステム書き換えの現状レポートです。でも宮村さん、やっぱり行きつくところはソフトプロ…なんですね。ほんとに愛しちゃってるんだなあ。

書き換えできないゲームの真実

★任天堂の東京事務所に行って来ました。目的はもちろんディスクの書き換えと、確認したいことがあったためです。

で、無精髭の自分が、ソバージュのお姉さんに用件を告げます。

「ヌイーゼンとフェアリーテイルに書き換えて下さいな」

そう言うと、書類を2枚出して書き込むように言われました。

そうです。確認したいこと、とはこの事だったのです。昔、事務所でブリーダーに書き換えたときに貰ったリストには、ソフトプロのソフトは載っていませんでした。しかし、事務所にあるリストには、載っているのです。もしかしたら、編集部の方が載せ忘れていたかも…と思い、確認のため、直接書き換えに行ったのです。自分が書類を書き終えると、お姉さんは思いだしたように壁際まで走っていき、戻るなり言いました。

「フェアリーテイルの書き換えは終了いたしました」

え？

「じゃあ、ヌイーゼンの方をお願いします…」

またお姉さんは壁際まで往復して言いました。

「申し訳ございません。ヌイーゼンの書き換え「も」終了いたしました」

えええええええっ！

久しぶりに味わったショックでした。まったく洒落になりません。創刊号83ページの「…書き換えていない物もあるが…」というのが、まさかソフトプロの事だとは思いませんでした。会社がつぶれて確実に手に入れる方法が書き換えしかない今、完全に手足をもがれた感覚です。話を聞いてみると、任天堂が持っていた版権が切れて、書き換えができないということなのです。できなくなる条件というのが、発売元の会社が「もう書き換えをやめてくれ」と任天堂に要請するか、版権が切れるかのどちらかなのだそうです。

ソフトプロの場合は後者でした。版権の継続を求めるにも元の会社が潰れてできなかったようです。ですから、フェアリーテイル以前に発売されたソフトプロのディスクシステム用のソフトは全滅ということになります。

「そのうち、版権が切れて、書き換えるソフトがなくなってしまうのでしょうね」

というと、お姉さんは一瞬言葉に詰まったようでしたが、

「今はまだ、書き換えにいらっしゃるお客様が多いですから…」

と朗らかに答えてくれました。ただ、その笑顔はちょっと苦しいな、と感じました。

◇潰れてしまった会社のソフトは、こうやっていつか版権が切れていくんですね。ディスクは書き換えが命みたいなものですから、こういった事が増えるのは、ユーザーとしては悲しいことです。

任天堂では現在、コンビニでロムソフトの書き換えによる提供を、予定しているという話があります。このニュースは、昔のゲームを手に入れたいと思っている人には朗報ではないでしょうか。これで、編集部に寄せられる「どこに行けば買えますか？」という、何とも答えようのない質問にも、悩まされずに済むというわけです（笑）。

ですが、やはりここでも、版権切れによる除外ソフトが出てくることは、予想できますね。それに関しては、今までと同じように、足を使って探すしかないってことなんでしょうか。まあ、それだけのことをしても手に入れたい、と思ってもらえるソフトって、幸せだと思いますけどね。

さて。今回のこのページは、特設という形でしたが、次号以降も、皆様から寄せられたお便りによっては、開設される可能性もあります。

青春を捧げちゃったり、人生変えられてしまったような、ソフト、ハード、メーカーなどなど。こだわりの「1本」以上の物を持ってる方々からのお便り、お待ちしてます。

どうせ買うならこれを買え！

今月の一本

GAME BOY

ネメシス

メーカー：コナミ
価格：3,500円
ジャンル：シューティングゲーム
発売日：'90年2月23日
1Pプレイ専用

不朽の名作『グラディウス』のゲームボーイ版

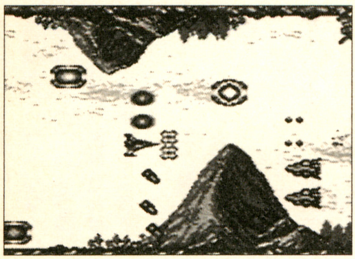
ゲーム難度が抑えめに調整されているので、シューティングゲームが苦手な人でも気軽に楽しめる。

多彩なアレンジが、ゲームに「快適さ」を産み出した

『ネメシス』は過去に同社より発売された名作横スクロールシューティングゲーム『グラディウス』のゲームボーイバージョンだ。

カプセルを集め、自機をパワーアップさせていくシステムや、各ステージの最後に待ち構えているボスを倒すとステージクリアとなるところなどは、基本的に『グラディウス』と同じだが、ところどころに遊びやすくするためのアレンジがなされている。

一般に、パワーアップをしていくタイプのシューティングゲームは、一回死ぬと、自機の装備が最弱に戻ってしまい、パワーアップをしきれていないうちに、敵の猛攻にあって、続けざまにやられ、あっという間にゲームオーバーになってしまう。このような事態を防ぐため、『ネメシス』では、ゲームそのものの難度を、敵の出現数が少なめに設定されていたり、弾速が遅めだったりと、ある程度まで抑えられてつくられている。


あっという間にパワーアップ。絶妙のバランス設定だ。

そして先に進めば徐々に難度が上がっていくので、この手のゲームが苦手な人でも、熟練者でもゲームが楽しむことができるだろう。

それに加えて、まだ難しいなぁ、と感じる人のために、ゲームのさまざまな設定を行うことができる。ゲームの最初に専用の設定画面で、ゲーム難度の設定をはじめ、残機数の調整、プレイしたいステージの選択、自動連射の有無など、いろいろと設定することが

可能だ。ここで、自分に合う設定にすれば、『ネメシス』を快適に楽しむことができる。

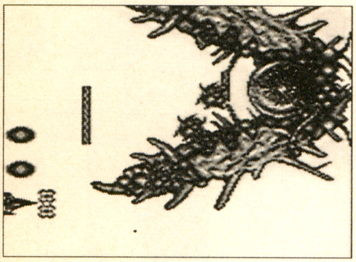
しかし、これでもまだ難しいという人のために、自機がいきなり強くなるウラ技が用意されている。これを有効活用すれば、クリアの手助けとなるだろう。

このように『ネメシス』は、シューティングゲームの面白さを引き継いだ、手軽に楽しむことができるゲームだ。今までシューティングゲームを敬遠してきた人には特におすすめだ。

突然死を避けるために、バリアをはりつづけろ！

『ネメシス』では自機が死ぬ要因が2つある。ひとつが、障害物に衝突することで、もうひとつが、敵や敵が放った弾に当たることだ。

敵の弾やザコ敵の突進などはパワーアップで装備することができる「バリア」で一定量防ぐことができる。さすがに障害物などにぶつかると1発で死んでしまうが、慎重に操作すれば、そうそう衝突するものではないので、ゲーム攻略の鍵は「バリア」をいかに絶やさずにいられるか、ということになる。「バリア」が残っているうちから次の「バリア」をはる準備をしておく、具体的には、パワーアップゲージを「バリア」に合わせておき、消えた瞬間に新しいバリアを装備する、というような工夫をすればクリアは見えてくるはずだ。



ゲームボーイ画面いっぱいのボスキャラ。デカい！

必勝のためのポイント

画面後方から出現する敵に対する攻略法はない。そのような敵たちに突発的にやられないようにするために、できるだけ画面の左端にはいないほうがいいだろう。ちなみに「バリア」は後方からの攻撃も吸収することができるので、非常に心強い。

加えて、自機のパワーアップで、唯一併用できないのが、貫通効果のあるレーザーと自機の斜め上にも弾が飛ぶようになるダブルの2つである。どちらを装備するか悩むところだが、ゲームに馴れてきたら、2つを使い分けてみよう。

一直線に敵が並んでいるときはレーザーで攻撃。敵が画面の上方に多く位置しているときは、ダブルで戦ったほうがいい。ダブルを装備してないと倒せない場所にいる敵もいて、意外と使い勝手はいい武器だ。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

ゲームボーイというハードの制約の中で、どこででも手軽に遊べるシューティングを作り上げたコナミの技術はさすが。シューティングゲームが三度の飯より大好きで、どこにいる時も手放したくない、というようなフリークにおすすめだ。

★ウラ技★

ボーナスステージ以外でゲーム中にポーズをかけてコマンドを入力、ポーズ解除と同時に以下の効果を発揮するぞ。これらの3つは1ゲームに1回しか使用できないので、注意しよう。

・最強装備になる

上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aと入力するとミサイルが2段階、レーザー、オプション2つ、バリアがついた状態になる。

・バリアがつく

Bを5回、Aを5回押すとバリアがつき、スピードアップが3段階装備される。

・画面上の敵が全滅

上、右、下、左、上、右、下、左、B、Aと入力すると画面上の敵が全滅する。

★発売当初の評価★

コナミの看板シューティング、「グラディウス」の移植作品とあって、ゲームボーイソフトながら、健闘した作品と言えるだろう。ゲーム誌の評価もそれなりに高く、老舗の面目躍如といった感じだ。

編集部購入価格
1780円
入手難易度
普通

MEGA DRIVE

チェルノブ

メーカー：データイースト
価格：7,800円
ジャンル：アクション
発売日：'92年10月16日
1Pプレイ専用

データイーストの超異色アクションゲーム

特製戦闘服に身を包んだチェルノブを操って、凶悪組織・デスタリアンを倒せ！　独特の操作方法と異様な雰囲気が、このゲームの特徴だ。

行け！走れ！　チェルノブ!!　チェルノブ!!

同名のアーケードゲームのメガドライブ移植版。内容に多少のアレンジがなされているが、ゲームの面白さは変わっていないので、原作同様に楽しむことができる。ゲームの内容は、横スクロールのアクションゲームで、6種類の武器を駆使しながらデスタリアン一味と戦っていく。そしてステージの最後に待ち構えている巨大なボスを倒せばステージクリアとなる。ステージ数は全7ステージだ。

このゲームの特徴は2つ。独特の操作方法、そして、ゲーム全体に漂う異様な雰囲気だ。

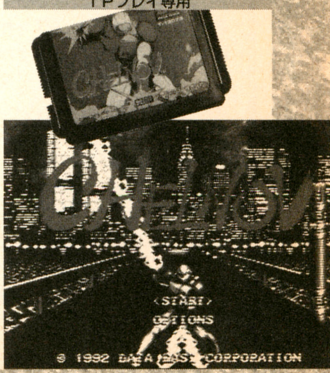
独特のフォント、語り口。ゲーム史に残る、けったいなオープニングに違いない。

まず、操作方法についてだが、デスタリアンを倒すために前進することを運命づけられたチェルノブは何と、後ろに戻ることができない。画面が勝手にスクロールしていくこのゲームでは十字キーを後方（左側）に入れてもその場に停止するだけで後戻りができない。まさに前進あるのみである。

というわけで、普段は、チェルノブは前を向きながら走り続けている。このままでは、後方から迫ってくる敵を倒すことができない。そこで「振り向く」ボタンを使う。これで後ろの敵も倒せるようになるのだ。このときもチェルノブは、ひたすらムーンウォークで進み続ける。さすがは前進する男・チェルノブである。

そして、『チェルノブ』の世界観は、他に類を見ないほど、奇妙で、独創的なものだ。それを端的に現しているのが、敵キャラクターと、アイテムの種類だ。

行く先には、チェルノブが来るのを手をこまねいて待っている巨大な腕や、ゆっくりとジャンプしながら迫ってくるチェルノブの何倍もの大きさの遮光器土偶など、奇妙で無気味なものが多い。また道中で手助けとなってくれるアイテムの名前も、「円高コイン」、「ドル安コイン」、武器では、「重力分銅」、「赤城山ミサイル」など、アイテムの名



前を聞いただけでは効果が分からないような名前のものばかりなのだ。

独特の操作方法、そして6種類の武器を使いこなそう

『チェルノブ』をクリアするには、まず操作感覚に馴れることが第一だ。最初は難しいと感じるかもしれないが、滞空時間の長いジャンプや振り向き動作などを適材適所で使用していけば、クリアできないことはない。しかし、先に進むと敵の攻撃も熾烈になるので、これだけでは少々心細い。

そこで手助けとなるのが6種類の個性的な武器や、さまざまな効果のあるアイテムだ。アイテムそれぞれに効果が異なるので、ここで、それぞれの武器のワンポイントアドバイスをしておこう。

ちなみにおすすめ武器は「光子力光線」、「光輪」、「赤城山ミサイル」の3つ。ミサイルはゲームを進めていかないと出現しないので、はじめは他の2つをメインに使用していこう。

また、アイテムを取る際には注意しなければならないことがある。それは、自分よりも前方にアイテムが落ちるようにする、ということだ。このゲームはちょくちょく画面の後方から敵が出現するが、これを振り向いてすぐに倒してしまうと、アイテムが自分の後ろに落ちてしまう。こうなると後戻りすることができないチェルノブは、アイテムを取ることができなくなるのだ。注意しよう。

なお、このゲームは、画面の後方から敵が出現することが多いので、自分はよく死ぬなぁと思ったら、意識して画面の中央にいるようにしてみよう。これで、チェルノブの死亡率は低下するはずだ。

武器一覧

光子力光線
速射性に優れ、威力も高いが、攻撃範囲が狭い。

光輪
攻撃範囲は広めだが、攻撃力は低い。ザコ敵との戦闘では有効な武器だ。

重力分銅
4～5個の分銅が拡散しながらゆっくりと飛んでいく武器。広範囲攻撃が可能。

エネルギー・ブーメラン
弾速が早く、手元に戻ってくる習性を持つ。戻るときにも攻撃判定あり。

赤城山ミサイル
強力なホーミング弾。連射でき、使い勝手はいいが、爆発で敵弾が見えなくなるときがあるので注意。

飛鉄球
3方向に鉄球が飛び、手元に戻ってくる武器。広範囲攻撃が可能だが、飛距離が短く、近距離戦に向く。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

振り返ることはできても立ち止まることはできない、という、まさに人生に通じるような深さを秘めたゲーム。芝居がかったセリフが満載のオープニングも、その独特の世界にプレイヤーを引きずり込んで逃さない。難易度は高いが、メガドラユーザーならば一度はプレイしてほしい怪作だ。

★ウラ技★

・無敵コマンド
電源を入れ、メーカーのロゴが出たら、2Pパッドの下とスタートとCボタンをタイトルがでるまで押しっぱなしにしておく。その後、サウンドテストで21を選択し、2Pの上とA、Cボタンを、そして1Pのスタートを押す。ゲームをはじめて、2PのAボタンを押しながらポーズをかけ、それを解除すると、チェルノブが無敵になっている。これで誰にでもエンディングが見られるかというと、ラスボスバトルの時には無敵でなかったりして…。

★発売当初の評価★

データイーストならではの異色の移植作だけに、やはりカルト人気は高かった。ゲーム誌主催の人気投票でも比較的上位に入った。メガドラユーザーの、この作品への愛が感じられる。

編集部購入価格
2280円
入手難易度
困難

キャラクターの成長が面白い傑作RPG

FAMICOM

ダークロード

メーカー：データイースト
価格：6,800円
ジャンル：ロールプレイングゲーム
発売日：'91年2月8日
1Pプレイ専用

3人のキャラクターたちを町で特訓させ、自分好みのキャラクターに鍛え上げて、多くの珍事件や難事件を解決していこう。

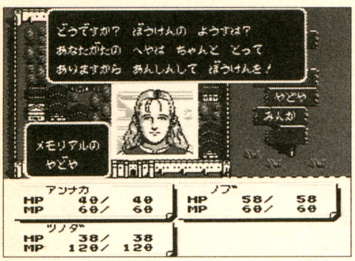
テーブルトーク色の強いファンタジーRPG

ファンタジー世界のひとつの町を中心に、いろいろな冒険をしていくRPG。

まず始めに、プレイヤーは3人までのパーティーを作成して冒険をはじめる。そして、町の住民からいろいろな依頼を受け、それらを解決していく。キャラクターたちを待ち構えている冒険の内容は、倉庫の掃除や研究所の探索、モンスター退治などで、全部で12個のシナリオが用意されている。また、これらのシナリオの依頼を受けたときに手に負えないと思ったら、他の依頼を受けることや、自分たちを鍛え上げ、再挑戦することも可能。自分のプレイスタイルでゲームを進めていくことができるぞ。ただし、他のシナリオを先に解いた場合、時間が経過したということで前にプレイしようとしたシナリオが依頼されなくなってしまうことがあるので注意しよう。

このゲームの魅力は、キャラクターの成長のシステムにある。能力値の上昇度合いや、技能（一定の期間、連続で同じ職業を続けていると、罠を発見することができるようになったり、高度な呪文を使用することができるようになる特殊な能力を身につけることができる）が取得できたかどうかは、キャラクターの現在の職業によって決定する。ここでいう「職業」とは、キャラクターが冒険をせずに町にいるときに営んでいる副業のことだ。「時間を進める」というコマンドを選択するとその仕事をして生活していたことになり、それぞれで決められた値だけ、キャラクターが成長していく。

「ある職業で5回時間を進めて、次に他の職業で3回時間を進めて……」というように、自分なりに成長のプランを立ててゲームをして、自分の思い通りのキャラクターができたり、ときには期待を裏切られたりと、キャラクターを成長させていくだけでも面白いぞ（できれば強く育ってほしいが……）。



滞在型のRPGのため、だんだん町の人々に愛着が…。

成長プランを立て、無駄な時間を過ごさないようにしよう

このゲームをプレイする

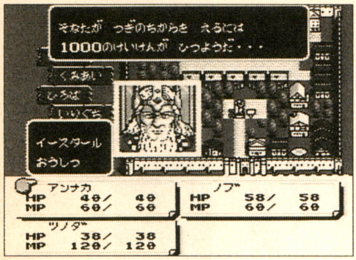
©1991 DATA EAST CORPORATION

ときは「どんなキャラクターに育てるか」ということをきちんと考えよう。失敗すると、中途半端で弱いキャラクターになってしまうこと。そこで、成長のプランをたてることが重要になる。このときの重要な点は2つ。一つが、どの職業を選択していれば目標スキルを取得することができるか、ということ。これは、下調べが必要だ。スキル取得には2～5回ほど、「時間を進める」を選択しなければならない。この結果をメモしておき、いろいろな職業を調査しよう。ちなみにおすすめのスキルは忍者のクリティカル（一撃で敵を殺すときがある）、魔導師のハイスペル（上位の魔法が使える）、魔術師や君主のスクロール（魔法が使えない戦士タイプのキャラクターでも魔法を使うことができるようになる）、僧侶のディスペル（不死の怪物を一撃で倒せるようになる）といったところ。

もうひとつ注意しなければならないことは、職業は、能力値が規定の値にまで上昇していないと選択することができないものがあるということ。職業によっては能力値が下がるものもあるので、上手に能力値を上げていく必要がある。そうすれば、職業の選択の幅も徐々に広がっていくはずだ。

能力値を上げるときのポイントは、DEX値の減少を余り気にしないことだ。この数値を上昇させるのは簡単なので（教会に寄付する、羊飼いになって時間を進めるなど）、DEXが減少しても、他の能力値が上昇するような職業を選択しよう。

おすすめは、漁師やレンジャーでSTRとAGIを上げ、VITは農夫や兵士で上昇させるというパターン。このときINTが減ってしまうので、占師でINTを上昇させる。また、医者でDEFとDEXを上げていく。これなら、能力値はどんどん成長する。



お城を訪ねると、王様が必要な経験値を教えてくれる。親切。

全シナリオ制覇への道

鍛えあげたキャラクターたちで全シナリオを解きたい！　そんな時は以下の順でシナリオを解いてみよう（カッコ内は仕事の依頼を受けることができる場所）。

・街の掃除屋（民家）
・リトルネオファイト（組合）
・消えた兵士（城）
・小さな防衛隊（酒場）
・エルフの森（広場）
・呪われた宝玉（民家）
・朽ちたる鉱山（武器屋）
・勇者の遺産（酒場）
・悲しみの沼（民家）
・エルダーズクエスト（薬屋）
・邪神の村（寺院）
・狂気の王（城）

ちなみに「邪神の村」をクリアしないとバッドエンドになるので注意しよう。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

手に職を持てる冒険者という設定がかなりシブい。生活者意識の希薄な、地に足のつかないRPGに飽きたユーザーにお薦めだ。むろん、「生涯一羊飼い」も可。

★ウラ技★

・シナリオ「リトル・ネオファイト」にて

シナリオをはじめ、宝箱からリバイヴァリーというアイテムを入手する。そして、冒険を続けたまま町に戻り、再び冒険に出かけてすぐに冒険を止める。すると、普段なら冒険を中断したときはアイテムは手元に残らないのだが、この場合だけリバイヴァリーをストックすることができる。

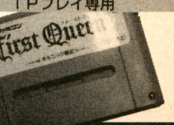
若返りの薬も、何回でも入手することができるぞ。

編集部購入価格
2980円
入手難易度
困難

SUPER FAMICOM

ファーストクィーン

メーカー：カルチャーブレーン
価格：9,800円
ジャンル：シミュレーションゲーム
発売日：'94年3月11日
1Pプレイ専用



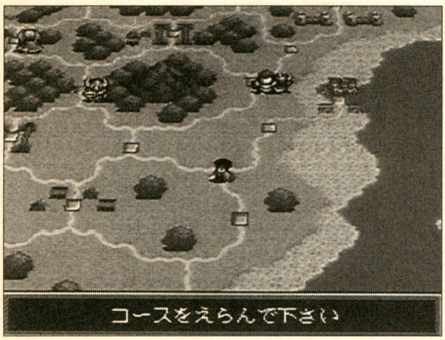
所狭しと駆けめぐるゴチャキャラがカワイうっとおしい

パソコンから移植されたS・RPGシリーズの初期作品。ゲームが進むにつれてパーティーが増え、大所帯に！

大群を率いて、押し寄せる敵に立ち向かえ！

舞台は中世ヨーロッパ風の世界。いくつもの部隊を率い、大陸を征服しようとする敵国から祖国を守るというのが、ストーリーだ。そして、このゲームの面白いところは、多人数での戦闘。最初は数十人だった味方もストーリーが進む度に増えていき、平原、山岳、砦といったさまざまなフィールドを舞台に、戦士にドワーフ、半魚人にケンタウロスなど、種族も違う者たちが、剣や弓、魔法を武器に100人単位で戦うこともできるようになる。

基本のゲームシステムは将棋のようにお互いにマップ上で1部隊ずつ交互に動かし、そのエリアにいる敵やモンスターと戦う、というもの。同じエリアに両者がいた場合、モンスターと敵部隊を同時に相手にすることになる。戦闘に入ると、数十体の敵味方キャラたちが、画面狭しと自動で動き回る。プレイヤーは部隊長を動かして戦闘に参加するが、状況を見ながら動かすキャラを変えることもできる。



祖国を守るため、広大な世界へと部隊を進軍させてゆく…。

戦闘を終了させるためには敵を全滅させるのではなく、戦闘面マップ上端か下端のどちらかに部隊長キャラを移動させなければならない。全滅させただけでは、戦闘モードは終わらないのだ。また、モンスターはエリア固有のもので、エリアに再侵入するか、キャンプモードに入って出れば何度でも現れる。

こうして戦いをかさねてある程度レベルが上がると教会でクラスチェンジすることができるようになる。教会の司祭に話しかけると、クラスチェンジできる者の名前がでるので「はい」と入力すれば「ファイター」などの上級クラスにクラスチェンジすることができるのだ。教会は大きな街や城にしかないので、場所を覚えておこう。

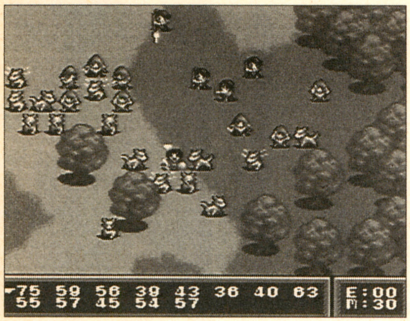
どんなキャラも見捨てずに、辛抱強く育てること。

ゲームを進めていくと、行く先々で町や村に出くわす。そこでは囚われの王子の救出や、盗まれた宝の奪還など様々なイベントが用意されている。これらのイベントをクリアすることで、仲間や貴重なアイテムが手に入り、部隊をより強化することができるのだ。ただ、仲間になってくれる者たちの間には、お互いを忌み嫌っている場合があり、どちらかを選ぶと、選ばれなかった方は自動的に敵部隊として行動するようになるため、仲間選びは慎重にした方がいいだろう。

そして、このゲームの攻略において大切なのは、キャラの性格を見極めることだ。200人以上におよぶキャラクターたちは、好戦的であったり臆病であったりと戦闘時の姿勢がそれぞれ違っている。これに気がつかないと、いつの間にか瀕死になっているようなキャラや、レベルがほとんど上がっていないキャラなどが出てしまう。戦闘時の各キャラの動きをよく観察しておこう。また、一度死んでしまうと復活させることはできないので、いざとなったら手動で動かし、戦闘から離脱させるなどして、キャラを大切に育てていかないと後で困ることになる。

必勝のコツは、「数で負けない」こと！

戦闘時における基本的な戦法は「多数の味方で少数の敵と戦う」ということ。モンスターはエリア中央におり、キャラがそこにさしかかると突然ワラワラと現れて襲いかかってくる。そこで、部隊長1人で進み、敵が出現したら味方がいる所まで戻り、迎え撃つという作戦をとるのだ。すこし面倒だが、これなら強いモンスターが相手でも犠牲を出すことなく戦うことができる。しかし、敵部隊と接触している場合は、敵部隊がモンスターをともなって一気に攻めてくる。こうした場合は、弱いキャラが混戦に巻き込まれないよう隊長キャラなどの強いキャラを援護にまわすようにして、突出しないように気をつけよう。



人海戦術とか、質より量とか、そんな言葉がよぎる？

また、敵部隊との戦闘で、敵部隊長を倒すと残った敵が仲間になってくれる場合がある。自部隊が定員いっぱいのときはダメだが、空きがあると部隊長が接触したキャラが仲間になり、戦力を増強することができるのだ。戦力が不足している部隊は敵部隊長を真っ先に狙い、戦力を補充しよう。特に、飛び道具をもっている相手は貴重なので優先的に。

ゲーム序盤での行動は主に経験値稼ぎになるだろう。そこで相手としてお奨めなのが大蛇だ。適当に弱くてしかも大量にでてくるので相手にしやすく、キャンプモードとAボタンの高速モードを利用するれば自軍ターンを終了させることなく早い時間でかなりレベルを上げることができるので活用しよう。

また、強敵に出会い、かなりの犠牲がないと勝てないと思ったら、Xボタンを押しながら撤退しよう。そうしないと、戦場に取り残されてキャラクターが死んでしまうことになるからだ。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

大量の自軍兵士たちを、蜘蛛の子を散らすように一斉に戦わせるところに、このゲーム最大のポイントがある。チビキャラたちの懸命な戦いぶりを見守っていると、大軍を率いる武将の気持ちになってくるぞ。

★ウラ技★

・レベル上げの仕方

自部隊より弱い敵と戦闘に入り、Xボタンを固定して退却し続ける。時間はかかるが確実にレベルが上がっていく。

編集部購入価格
2280円
入手難易度
普通

PC ENGINE

ファイヤープロレスリング

メーカー：ヒューマン
価格：6,300円
ジャンル：スポーツ
発売日：'89年6月22日
4人同時プレイ可能

力と技がぶつかり合う四角い闘技場！

根強い人気を誇るヒューマンのプロレスゲームの初期作品。バランスの良い操作性とバリエーションの豊富な動きは、名作と呼ぶにふさわしい。

多彩なレスラーによる華麗な技の応酬！

スポーツゲームに定評のあるヒューマンが、かつてPCエンジンで放ったプロレスゲーム。PCエンジン初期の作品のため、画面の見た目が今となっては地味だが、タッグマッチはもちろんのこと、勝ち抜き団体戦もあり、対戦方法も充実している。また操作も簡単で、PCエンジンの少ないボタンでも十分対応しているのは見事。

そして何より素晴らしかったのが、個性的なレスラーを16人も登場させたこと。それに合わせた技も豊富で、ゲームファンだけでなく、プロレスファンでも納得できるほどの技の種類があった。だからこそ、このゲームは今日まで続く定番ソフトとなったのであろう。

細かな設定がマニア心をくすぐるぜ！

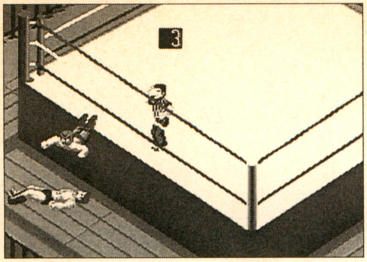
このゲームでは体力だけでなく腕関節、足関節というパラメーターを取り入れている。腕、足にダメージをうけると、技をかけたときやキックの威力、移動速度などが下がってしまうという当時でも画期的なシステムだった。体力は関節技やフォールを返すときに必要で、ダメージをうける度に減っていくが、試合中に少しずつではあるが回復させることができる。ただし腕関節や足関節は回復することはできないので、足や腕に集中してダメージをあたえれば関節技で一発逆転という戦い方もできた。これは特定のプロレスマニアにはうれしい要素だろう。

また「流血」も面白い。「凶器攻撃」や鉄柱めがけてのハンマースルーをうけると何%かの割合で「流血」状態になってしまう。「流血」自体はそれほどダメージはないのだが、体力の回復率が大幅に下がってしまう。それだけ負ける確率が上がってしまうのだ。

さらにこのゲームのシングルマッチ、タッグマッチでは、ただ試合に勝てば先に進めるというわけではなく、対戦相手によってきまっているクオリファイレベルという関門を突破しなければならない、というのも特徴だ。要は試合終了時に累積されていくポイントが、設定されたクオリファイレベルを超えていれば次の試合に進めるのだ。ポイントはフォールやギブアップ勝ちなら5点。反則やリングアウト勝ちなら4点といった具合。一応、足りなくなっても3回まで再戦のチャンスがあるが、後のことを考えフォールかギブアップ勝ちを狙う方が良いだろう。

マット狭しと走り回るのだ！

攻略のポイントは、とにかく技をかけるときのタイミングをつかむことだ。初めてのプレイだと、このタイミングをつかむのが難しく、ほとんどの人が一度は突っかかるだろう。腰が下がる一瞬にボタンを操作し、コマンドを入力しなければならず、早くても遅くてもいけない。タイミングをずらせば、逆に技をかけられてしまう。ただコマンドといっても、最近の格闘ゲームのように難しいものはなく、方向キーとボタンのどれかを同時に押せばいいのでタイミングに慣れれば問題はないぞ。

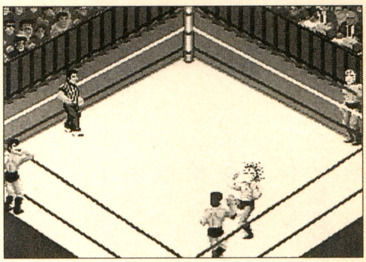


かなり強い空中技。空中技の防御力が低いキャラが多いので、ブランチャーなどをうまく使いこなせると実は軽量級が最強キャラになってしまうのだ。

試合開始間もない頃は相手も体力があるので、大技をかけることは控えよう。さもないと技に耐えられ、返し技をくらうことになってしまう。はじめはキックで遠距離から攻撃したり、小技を連続でかけていこう。

相手の息があがってきたら、今度こそ大技の出番だ。大技はそのほとんどが投げ技で、バックドロップやブレンバスターなど。卍固めやコブラツイストといった締め技も少しある。特に関節技は体力のあるうちは簡単に抜けられてしまうので相手が疲れてからでないとあまり効果がでない。

相手の体力を効果的に減らすには「流血」状態にしてしまうことが一番。「流血」自体が体力を減らすことにはならないが、これによって相手の体力回復を遅らせることができるので活用しない手はない。「凶器攻撃」や「かみつき」をもっているレスラーならそれを使えばいいが、他のレスラーなら対角線上の鉄柱にハンマースルーをすればいい。だいたい3～4回もぶつければ相手は「流血」状態になる。これだけを繰り返していてもなんとか勝てるはず。また、ちょっと卑怯だが、相手と離れてローキックを連打するという技もある。写真で紹介しているが、本当に楽に勝てる方法なので、どうしても勝てない相手がいたら使ってみよう。



禁断の秘技、ローキック100万連打。冴刃がやりやすい。相手の角度がポイントなのでこの写真を見てやってみてね。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

何よりも技の豊富さが素晴らしい。その技も16人いるレスラーごとの個性を上手く表現していて、プロレスマニアでも満足できるものだった。また、技だけでなくレスラーのパラメーターも見事。技のタイプによる攻撃力・防御力が設定されていてこのレスラーは蹴りが得意とか投げ技に弱いとかが表現されているのだ。

★ウラ技★

◎隠し技

十字キーいずれかの方向＋Ⅰ＋Ⅱボタンで隠し技を使うことができる。ファイプロシリーズ伝統の隠し技だ。前から組んだ時、後ろから組んだ時と2種類ずつあるので、自分で探してみよう。ただ隠し技といっても強力な技が使えるわけではないのでご注意を。

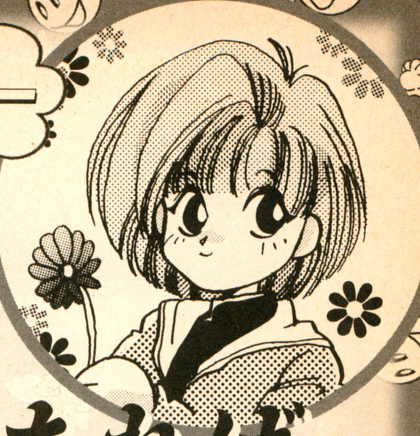
★発売当初の評価★

その特殊な操作性、プロレスという題材のマニアックさからか、それほど高い評価はうけていない。売れ行きも悪くはないが、目立つほどではなかった。

しかし、熱狂的なユーザーを獲得し、今日まで続編が発売されるようになっている。マニアを納得させるだけの作り込みがあったからこそ、だろう。

編集部購入価格
300円
入手難易度
簡単

ときめき読者コーナー



愛さえあれば だいじょーぶ♥

イラスト　藤井寺朔水

本格稼働、読者コーナー!!

◇読者の皆様こんにちは。当コーナーの担当・奥山、半年ぶりの登場です。長いことお待たせしてしまって申し訳ありませんでした。

◆ちゃらーん（100円玉投入音）、八丁堀サラこと中村です。本誌の発行が大幅に遅れたのは私のせいです。読者の皆さんにお詫びしてやるぜ。

◇やるぜってそんな失礼な言い方…。読者の皆さん本当にごめんなさい。さあ、それではお便りの紹介に行きましょうか。あれ、でも中村さん。八丁堀にゲーセンって、ありましたっけ？

★「新しいものはいいもの」「有名なものはいいもの」。ゲームに限らず、世の中こういう考えが強いですが、すべてがそうとは限らないと、私は思います。だから、この本を読んでなんとも頼もしいものを感じました。同じ事を思って雑誌まで作ってくれる人々がいる…。嬉しいです、本当に。これからもずっと応援します！　頑張って下さい!!

（大分県　伊妻裕子）

◇ありがとうございます！　ちょっと昔のゲームだって、いいものはいいですよね。値下がりしていれば納得できる内容、っていう物もありますし。マシンの性能が悪かった分、アイディアにあふれてる物が、多かったのではないかな、と思います。

◆そうだな。確かに、新しい物がいいもの、という風潮にはうんざりさせられるけど…。でも、アイディアだけで終わったソフトの方が明らかに多いんじゃないか？

（東京都　紗威くだら）

★懐かしのゲームに対する評価の仕方が、他誌と比べて非常によいと思った。それは、「今見てどうか」というレベルではなく、「こういう風に遊べるから」という正しい見方によるものだから。

（札幌市　鳥取崎優）

◇今後もそういった姿勢で、どんどんソフトを紹介していきたいですね。そのソフトの持つ魅力を引き出してあげられるといいな、と思ってます。この他にも、「こういう雑誌を待っていた」「時代を逆走するというキャッチに惹かれた」という意見を多数いただきました。ありがとうございます。これからも、編集部一同、気合いをいれて頑張りますね！

◆それよりも、とりあえず予告通りに出せるように、だろう。

◇それは言わないで下さいよぅ。

★ゲームの紹介が高じてネタをばらしてしまうのは、やはりまずいと思う。例えば「ストーリーが魅力」の「カードマスター」とか。紹介したゲームが実際に買われるという影響力に対する配慮も必要だろう。致命的なバグがあったりしたらどうなる、といった。

（愛知県　馬場良）

◇そうですね。でも、ただ単に「ストーリーが魅力」と書くよりも、具体的な例があった方が、手を出しやすいかなと思ったのですけど…。うーん、バランスが難しいですね。ただ、致命的なバグ、などについてはできる限り配慮していきたいと考えてます。

★ちょっと的外れなところがある。「百の世界の物語」は、実はその当時のＴＲＰＧで使われていた世界（ユキリア世界）を元にして、冒険企画局がデザインしたものですし、「ザナック」はコンパイル（ともう一社）が制作しています。発売元だけで評価するものじゃないと思います。

（福島県　Ｇ・アンダーベル）

▼そんなの百も承知だあぁ！

（引地）

◇ああっ、引地さんまでそんなケンカ売るような言い方を…。えーとですね、取材の結果、そういったこともわかりました。ですが、ザナックに関しては、記事にする上で「ポニーキャニオンが出した」という事実の方が大きい、と考えました。ご理解いただきたいと思います。

◆その他、多かった意見に、「普通の人は読まないだろうから、もっと手加減なしに」と、「あくまで情報誌として、マニアの雑誌にしないで」の両論がありましたね。「本数を多く」と「一本を詳しく」とか。両方の希望を叶えるのは難しい。まるで、消費税反対と福祉充実を同時に要求する国民のようですね。

◇またそんなことを…。「ユーズドゲームズ」をどんどんいい雑誌にするように、皆さんからもご意見お待ちしています。

（兵庫県　のりちゃん）

大反響、マインドシーカー!!

◇前号で紹介した、驚異の超能力開発ソフト「マインドシーカー」。いやぁ、アンケート葉書で大人気でしたね。というわけで、その中から何通か紹介しましょう。

★「マインドシーカー」。これは本当にクリアした人いるんでしょうか。私は、何回やっても卒検に受からず、ストレスのたまること、もうハンパじゃないです。でも、続けられるのはやはり清田さんへの愛のせい？　ああ、私は彼のためなら厳しい試験も耐えて、いつかエスパーになってやるぅ！

（福島県　ピエール・マキム）

★マインドシーカー…、やったなあ。確かに死んだな、ありゃ。ラストの試験でやめたままだ。やる気もねえ。１５０円だったから買ったんだ。

（山形県　東風なみき）

◆葉書の「買って面白かった中古ソフト」と「その理由」にこんな意見を寄せてくれた人もいるぞ。

★超能力が身についたから。
（青森県　森大河）
★買った自分が一番面白かった。
（千葉県　シーカー）
★簡単にクリアできたから。
（兵庫県　ポム坊）

◇超能力開発ソフトというのは、嘘じゃなかったようです。私、森さんに何の超能力が身についたのか、とっても気になるんですけど。

◆まず、クリアできる忍耐力があるという時点で、すでに常人とは違うんじゃないか？

★俺様はマインドシーカーを解いたぞ。５００円で買ったから、これも５００円で一ヶ月遊べるRPGか？　ちなみに、一回クリアすると名前が勝手に変わってクリア条件が楽になった。
（兵庫県　Ｌａｒ．）

◇なぜか、「解いた」という報告を載せたのが兵庫県二人になってしまいました。超能力者の分布は、西高東低だったりして…って、がーん、じゃあ私は素質ないんですね。剣を刺すとか時を止めるとかは、どうやら一生無理みたいです。あ…その、サイキックフォース大好きなんです。すいません。

おしえてあげたい

◇予想通り、このコーナー宛には、皆さんの熱の入ったお便りが、大量に舞い込みました。

◆だから、別ページに独立して「私の懐ゲー」まで作っちゃいました。なんですかね、皆さんのこのパワーは。

◇そちらの方もよろしくお願いしますね。では、まずはこの一通を紹介します。

★「バベルの塔」

パズルといえば落ちもの、落ちものといえばパズル、テトリスの登場以来、何かが落ちてこなければパズルゲームではないような風潮がある。

だが、パズルゲームってもともと、じっくり考えて遊べるゲームだったんじゃないかと思う。ある規則に則って問題を作成し、それを解くという、作者とプレイヤーの知恵比べを楽しむ、それがパズルゲームの醍醐味だった。

そんな時代のパズルゲームの傑作として、「バベルの塔」を挙げたい。ブロックを積み上げて出口に向かう通路を造り、バベルの塔の頂上を目指すという、シンプルなゲームである。

このゲームを面白くしているのは、「L字ブロック」の性質である。このブロックは、同じ方向に斜めに繋げることによって、階段を作ることができるのである。しかも、主人公がブロックを運ぶことのできる回数は決まっている。いかに効率よくブロックを積み、階段を作り上げるかが勝負なのである。

裏面も会わせて１２８面もあるのに３９００円という、当時としてもお買い得だったこのゲーム、いまいち売れなかったのは８面ごとにあるミステリアスフロアで、裏技まがいのコマンド入力があったからだろう。けれども、それを差し引いても、ファミコン史上屈指の名作パズルゲームだと思う。入手するのは、とても難しいと思うけれど、探してでもやる価値はある、と断言しよう。
（千葉県　近藤健司）

◇最近のパズルは、ほんとに落ちものが多いですよね。「さめが

（千葉県　こがねみかん）

め」や「コラムス」、「ぷよぷよ」が好きですけど。中村さんは？

◆「マインスイーパー」。中級編の自己ベストは40秒。世界でこれ以上普及してるパズルゲームはあるまい。これを越えるスコアを持つ人は、アンケート葉書に書いて送ってくれ。

◇ああっ！　そうですね。燃えましたよあれは。

★「アルカエスト」

ふつーのＡＲＰＧです。ハル研究所は漢字にこだわるのですが、これは漢字にとどまらず、日本語にこだわっていることが

（宮城県　広沢克己）

よくわかる作品です。

コンティニューはパスワード方式なんですけれど、ABCじゃなくて、ひらがなとカタカナのパスワード。でも、それだけなら大したことないですよね。「KDWMTSJD」が「とツまトセにめはつ」になったところで、ただの意味のない文字の羅列には変わりがなく、万が一パスワードを書き写し間違っても、ハテどこが違うの？　と取り返しのつかないことに変わりはないからです。思い出しますね、ドラクエ2。今思い出してもあのパスワードときたら、ちきしょうこんなゲームやめてやるう！　とか言いつつ3回もやったわけですが。いや、今はそんなことはどうでもよくて、「アルカエスト」のパスワードの何がスゴイって、こりゃ、滅多なことじゃ間違えないわ、という点です。具体例を挙げますと、「ダークドラゴンをうちたおせ」「てんくうをかける」「てきのしろのせいあつ」などなど色々。ちゃんと意味のある言葉になってるんですよ。しかも、ストーリー展開に沿った言葉になっているところがまた素晴らしい。おかげさまで、一度もパスワードを間違えることなく、最後まで行けました。意味のある単語をパスワードにしてるゲームはいくつかありますけど、みんな英単語なんですよねえ。やっぱり日本人には日本語です。わかりやすさと間違いにくさの点から言って、断然断固そうです。そういうとこに気づいているハル研はエライ！

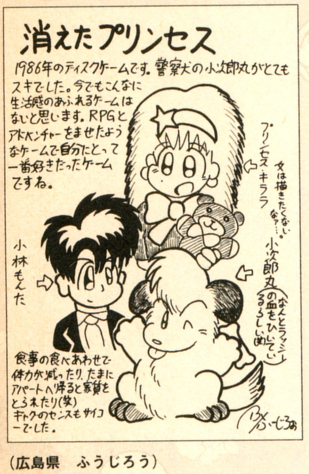
（栃木県　山本輪）

◇私もパスワードには泣かされましたね。何回確認しても、だめなときはだめ。ファミコンの画面だと見わけにくいし…。

◆ふるいけやかわずとびこむみずのおとばしや。

◇それ、確かに意味は通じますけど、何か違うんじゃ…。

◆ドラクエIで試してみてくれ。



（広島県　ふうじろう）

ゲームの難所

◇中村さんは、理不尽なものを感じるようなゲームの難所ってありましたか？

◆「ポートピア連続殺人事件」の電話番号。ファミコン版だと「＊15」だったのが、PC6001版だと、16進数を使って謎を解かなくちゃならん。小学生に16進法なんて、理解できるかぁ！

◇まあまあ、そう言わずに。ほら、このお便りも「ポートピア」ですよ。偶然ですねえ。

★どーやって解くんじゃー!!という叫びといえば、これしかない。「ポートピア連続殺人事件」の3D地下迷路!!

　これマジでマップなしで解いた人いるの？　解けるものなの？　どうやって？　迷ったらおしまいなのに。目的を果たしても無事に出られる保証なんか全然ないもん。セーブはできないし、ヒントもないし（2度目はともかく）、唯一の途中脱出方法といえば、平田や川村の死を確認した後の「そうさをやめる」コマンド！　…とにかく私は、当時話題になったせいで犯人だけ知ってる状態で10年間過ごし、昨年発売された「エニックスゲーム大全」に掲載されていたマップを頼りに、10年越しの謎を解いたのでありました…。当時何の資料もなく解いた方、ご尊敬申し上げます…。

（愛知県　副島圭子）

◇ありますよね。先に結末を知ってしまって、何年も経ってから解くのって。

◆最近は攻略本が充実してるか

ら、そういった現象も多くなってるだろうな。

★文句なしに「ガルフォース」でしょう。ゲームバランスという言葉が何であったのか、忘れさせる程、猛烈な弾幕の後半面。大きく鈍重な自機。敵弾は10発以上被弾しても大丈夫なのに、残機が次から次に失われていく様を見ていると気が狂いそうになる。おそるべしハル研！

ゲームがなかなか面白いだけに、いつまでの先に進めないイラ立ちが日に日につのっていたのだが…。そんなある日、俺はひからびきった脳ミソで考えた。ジョイカードMk2を差し込み、誰かに猛連打してもらえば…。

かくして、俺の闘いは終わった。しかし俺の脇にはいくつかのゲームが用意されている。もちろん挑戦するつもりだ。ジョイカードは接続したままな。

（東京都　内田純）

◇ハル研、これで名指しが2つめですよ。

◆ですね。当たり外れの差が、セ○より大きいからでしょう。

◇では次に、前号で取り上げた、「スウィートホーム」に関する、補足説明です。

★僕の難所は「スウィートホーム」のネバネバの床です。Vol.1では「このブロックを4マス歩くと動けなくなる」と書いてありましたが、イマイチよく分かりません。もっと詳しく教えて下さい。1マスを4回歩くと動けなくなるんですか？それとも1人4歩歩くとハマるんですか？

（神奈川県　関口純平）

◇スウィートホーム担当の、引地さんどうぞ。

▼これは、誰でもいいからネバネバの床を4マス分歩くと、動けなくなります。ちなみに、助けるにはロープを使って下さい。

◇だそうです。これで大丈夫でしょうか。

あるジャンルに花束を

◇今回は「ゲームシステム・フアミコン編」という範囲で募集しました。システムの面白さ、というのを、皆さんどの辺に感じているのかが興味深いですね。

★私がイチオシのベストゲームシステムは、ファミコン草創期にこっそり出た「アストロ・ロボ・ササ」です。

内容ははっきり覚えてませんが、プレイヤーのロボットが銃を持って空中を移動し、エネルギーパックみたいなのを全部集めると面クリアとなります。

特筆すべきシステムは操作方法で、方向キーを押しながらボタンを押すと銃から弾が出、後ろに移動します。つまり、右を押しながらボタンを押すと左に行きます。生きたい方向と逆の方向キーを押さなければならない、妙な操作感覚。後に、コントローラーを上下逆さまに持つと良いとわかるまで苦労しました。

（大阪府　みかえら）

◇空中移動タイプのゲームって、普通は上下に逆なんですよね。でも、コントローラーを逆さに持つと、今度は左右が反対になる。このゲームは大丈夫だったのでしょうか。他には、「ヒットラーの復活」「ダークロード」「アフターハルマゲドン外伝」などをあげてくれた読者の方がいました。

さて。次回に募集するのは「ゲームミュージック」！　機種は問いませんが、アーケードと次世代機は除きます。一番好きなゲーム音楽を挙げて下さいね。まずは、編集部で聞いてみましょうか。

◆「ハイドライド3」の200階ダンジョンの音楽。（中村）

▼「MOTHER」のギターのチョーキングの音。（引地）

▽「アフターバーナー」の最初のところ。（田口）

■「グラディウスII」（PC-CD指定）の6面。（津田）

◇何だかみょーに細かい指定が入ってますが…。私はええと、細かく言ったらきりがないので、全体の雰囲気として「ダライアス」にしますかねぇ。

あなただけの名場面

◇個人的な名場面募集のコーナーです。今回は「ワルキューレの冒険」と「MOTHER2」を取り上げました。どちらも名作と名高い作品ですね。

★「ワルキューレの冒険」です。2番目に行く大陸の岩（山かもしれない）に挟まって動けないクジラを助けると、クジラで海

を渡れるようになる。その泳ぐ仕草がかわいくって、意味もなく海を移動させてニヤついていた記憶があります。こー、頭とおっぽをじたばたと上下にふる姿は、けなげでもありました。海を渡るのに船を使わないのは（船もあったけど）珍しかったかも。一宿一飯の恩（違う）を忘れないなんて偉いねぇ。しかし、どうしてクジラが岩の中にいるんだぁぁ！！　大陸の真ん中だぞ。しかも隣は砂漠だ。でもかわいいから許す。

（神奈川県　和田陽子）

◆陸にクジラ…。それはクジラじゃないぞ、きっと。おっぽ上下に振ってても、違う生き物！

◇ああ、でもかわいいでしょうねぇ、「おっぽ」。光景が目に浮かぶようです。

★僕はこれまでに様々なＲＰＧをプレーしてきましたけど、特に印象に残っているのは「ＭＯＴＨＥＲ２　ギーグの逆襲」でポーラがコントローラーを操作しているプレイヤーに助けを求めてくる場面です。ラスボスとの戦いの時に助けを求められて、一瞬あれ？　と思いました。「ＭＯＴＨＥＲ２」の中でも、それまでにプレイしてきたＲＰＧの中でも、特に印象に残ってます。

（埼玉県　二代目伊集院光）

◇「ＭＯＴＨＥＲ２」ですか。私もずっと前から友人に勧められてるんですが、まだやってないんです。さりげないイベントの方が、心に残る事ってありますよね。今回はどちらも心温まる名場面でしたね。

子羊たちの沈黙

◇ゲーム関係の様々なことに対する、手厳しい一言です。

★「ガイアの紋章」

ユニット「シビリアン」の存在が謎だ。攻撃ができず特技もない。彼の存在意義を誰か教えて。

（福岡県　スパトグラ）

◇「攻撃なし、射程１、耐久値１、移動力２」ですか。何のためにいるんですかね。

◆ファイアーエムブレムのように、助けて経験値が１００入るなら、まだマシなんだがな。

★「スペランカー」

このゲームの主人公は、少しでも高いところから落ちると死んでしまうという弱いキャラですが、寝てるとき、ガタンと落ちるような感覚、あるじゃないですか、時々。あれでも死んじゃうんでしょうか？

（福岡県　かっきー）

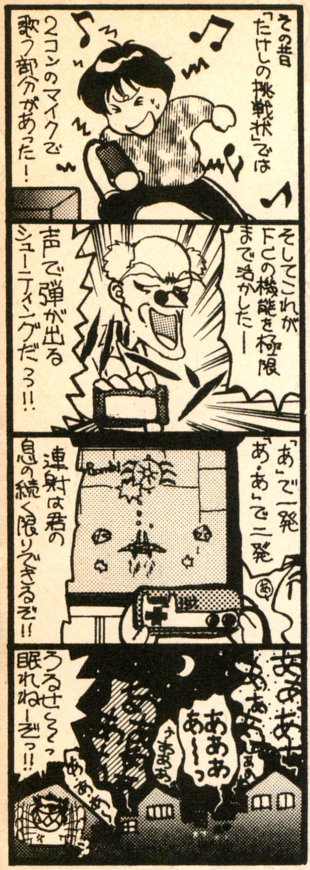
◇この、落ちる感覚って、授業中とかになると、恥ずかしくないですか？　いや、昔の話ですけどね。

★ぜひそれがしにお聞かせ願いたい。なぜ、ユーズドゲームズを発行しようと思ったのかを。

（群馬県　唐澤一彰）

◆人生に疲れたとか上から脅されたとかいう話もありますが…。歳をとると、昔が懐かしくなるんですよ（遠い目）。

◇さて。それでは皆さんこの辺で。また次号でお会いしましょう！



（by みづは）

おたより大募集！

引き続き各コーナーでお便りを募集中です。宛先は左記まで。住所が変わりましたので、ご注意ください！

《宛先》
〒104
東京都中央区湊２－４－１　ＭＧビル
（株）ＫＴＣキルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部
読者コーナー係

ポケットモンスターを150匹集める本

ポケモンマスター必携の書。特製モンスターシールの付録つき！

150匹のモンスター達の捕獲方法をくわしく掲載。すべてのポケモンを集めて、シールを貼れば、キミだけのポケモン図鑑が完成するぞ！

好評発売中！ A6判／84ページ／定価580円（税込）

ポケットモンスターを遊びつくす本 赤 緑 青

遊びつくした者だけが知っているポケモンのすべてが満載！！

ゲームをクリアしてから真の戦いが始まる。新たに「青」を迎え、ますます加熱するポケモンワールドで、誰にも負けない究極のパーティを育てよう。

好評発売中！ A6判／132ページ／各定価380円（税込）

編集・発行：KTC キルタイムコミュニケーション
発売：マイクロデザイン出版局
〒104　東京都中央区湊2-4-1　MGビル

NEXT ISSUE
次号予告

第1特集

中古ゲームの楽しみ方を徹底指南！

充実！中古ゲームライフ

ゲームの山に埋もれてみたい！　生活のすべてをゲーム一色にしてみたい、という欲求にかられたことはないだろうか？　そんな人のために贈る「中古ゲームの楽しみ方」のすべてを徹底指南！
中古ゲームの正しい買い方／中古ゲームコレクターの甘美な生活／中古ゲームにまつわる噂の真相／ゲームのメッカ、秋葉原中古ゲームショップマップ、ほか

第2特集

シリーズものの原点を解析する

あのシリーズの1作目ってどんなゲームだった？

今や7作目に達しようとするタイトルもある、シリーズ化していくゲームソフト。では、シリーズものの1作目ってどんなゲームだったのだろうか。そのタイトルの魅力の原点を、今一度振り返る。

小特集

1タイトル10ページ特集

制作背景、発売時の評価、制作者インタビュー、攻略記事など、一つのゲームをじっくり掘り下げ徹底解剖する！

連載企画も絶好調！

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌

ユーズド・ゲームズ

VOL.3
SUMMER
5月下旬発売予定

※予告内容は都合により変更になる場合がございます。

編集後記

EDITOR'S ROOM

今号の"ひきっち"→

発売が大幅に遅れてしまいました。読者の方々、書店の方々、大変申し訳ありませんでした。さて、編集部内では「イヤなゲーム対戦」が流行っています。個人的にイヤなソフトを賭けて、負けた方はそのソフトをクリアする…。負けた時は、それはブルーになります。でも、期待して買ったゲームより面白かったりするから不思議です（それは買った自分が面白いせいか？）。ちなみに、私が買わされたのは「美少女恋愛ＳＬＧ」。（引地）

進行が押し迫るほどに爆裂する引地さんのヒゲ。山男か竹野内豊（言い過ぎ）か、と言われるそのヒゲを、何とか最近ハヤリのミニゲームに出来ないかと考えました。その名も「ひきっち」。誰かこの企画買いませんか。それはともかく、年末年始と故郷の父が倒れ、核家族社会における介護の問題、家族の意味、そして病院という場所の非人間性を痛感させられました。明日何が起こるかわからないのが世の常。今を生きろ、ですね。（田口）

祝ユーズドゲームズ第２号！　発売が延びたことは、他の人が謝っているだろうから、俺は謝らないぞ。謝ってなんかやるものか！　ああ、読者様に偉そうなことを言ってしまった…。実は私の責任なんです。今後も発売が延びることがあるかもしれませんが、暖かい目で見守ってあげて下さい。（中村）

雨が降ろうが風がふこうが連日連夜ゲーセンに通う私。仕事帰りにＶＦ３を閉店までやるのは、もはや習慣となっております。一日一回はやらないと気分が悪くなってねえ。それにしても○袋ギー○は寒い。パンチ連打にローキック連打。確かに強いよ。それも「対戦」、否定はしない。でも、町田での「対戦」は熱かった。これが同じゲームかと思ったもの。やっぱり「対戦」の楽しさはプレイヤーが作るものなのね。（津田）

修士論文とこの号の締め切りが大衝突。なのに私はここで何をしている…。９年も勉強し、好きで始めたはずの研究なのに、結局大した成果を出せないままお別れです。ああ、さよなら数式さよなら半導体。キミ達にはさんざん泣かされたけど、別れると思うと結構淋しいものだね。ところで私、「イヤなゲーム対戦」は無敗です。でも、自発的に買った「歌魔法ＲＰＧ」は皆に買わせたのよりも遥かに…いや、何でもないです。（奥山）

ユーズド・ゲームズ

季刊ユーズド・ゲームズvol.2春号
1997年3月1日発行　第2巻第2号通巻第2号
定価780円（本体757円）

KTCキルタイムコミュニケーション
〒104　東京都中央区湊2−4−1　MGビル
編集部　TEL03-3555-1201　FAX03-3555-1203
販売部　TEL03-3555-3431　FAX03-3551-1208

STAFF

発行人：高橋清一／編集長：小泉俊昭／編集部：引地幸一・田口千鶴・中村　満・津田清和・奥山美雪／アートディレクション：石井敏昭／デザイン：ブラフマン（金子健・亀尾裕次・常松良三・鈴江広二）／編集協力：Ｍ２・岩本紀彦・市川和久・藤渡和聡／販売：長谷川安次／印刷：大日本印刷株式会社

次号ユーズドゲームズVOL.3 SUMMERは
'97年5月下旬発売予定

●面白かった記事（３つまで目次の番号で記入して下さい）

●つまらなかった記事（３つまで目次の番号で記入して下さい）

●この本を購入した理由

●このゲームの全てを知りたい！ というようなソフトをあげて下さい（いくつでも）

●あなただけの「中古ゲームの楽しみ方」が何かあれば教えて下さい

●一年間にどのくらい中古ゲームソフトを買いますか？
（　　）本・合計（　　）円ぐらい

●この本をいつどこで買いましたか？
（　　）月（　　）日ごろ／場所〈最寄り駅名　　〉
1.書店（　　） 2.パソコンショップ（　　） 3.その他（　　）

●次の号も買うと思いますか？
思う・思わない（理由　　）

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

●欲しいプレゼント商品名

キリトリセン

POST CARD

50円切手を
貼って下さい。

104-□□

東京都中央区湊2-4-1　MGビル

KTC キルタイムコミュニケーション

季刊 ユーズド・ゲームズ 編集部

Vol.2アンケート係行

フリガナ	ペンネーム		
氏名	職業	年齢　歳	性別　男・女
〒　住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かった中古ゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

キリトリセン

どんな時代、お客様にもきめ細かく対応するカメレオン流七変化!?

カメレオンクラブ春日部店

埼玉県春日部市中央2－1－17　TEL 048－763－2815
営業時間：10：00～21：00　定休日：なし
最寄り駅：春日部駅（西口）から徒歩約10分

中古ソフトも大人気！郊外ならではのゆとりと品揃えだ！

春日部駅を降りて歩くこと約10分。広い道路に面していて、駐車スペースもゆとりの4台だ。店内も広々としていて、ゆっくり品定めをするにはイイ感じ。値札にスタッフ直筆コメントなんかもついてたりして、最近の大型音楽ショップも顔負け？

オープンは94年の夏から。新品はプレイステーションからPC－FXまで、中古はサターンをはじめファミコンやPCエンジンSCDも。また、キチンとガラスショーケースに陳列されたハード関係も充実。割合的には中古が7割程度で、大人気だ。店長いわく、「品切れ続出で困ってます。お家で眠っているソフトがあったらまずカメレオンクラブへ！」とのこと。とにかく買い取りに力をいれているようなので、バンバン売っちゃおう。ソンはないぞ。

カメレオンクラブという店名には「時代に対応して形を変えていく」という意味があるそう。お客様本位のサービスが期待できそうな、やる気に溢れるお店だ。

→店長の牧山さん（中央右）は、店頭イベントに出没する謎の男「デュークヤマキ」との噂。店員の高瀬さん（中央左）は女性の方も気楽に話しかけて、とのこと。

ゆったりした通路は2者線通行（？）も可能。入り口側が全面ガラス張りで明るい店内だ

どんなお店を目指していますか!?

「あそこに行けばある」みたいな品揃えの充実したお店を目指してます。買い取りは特に力を入れてますから、どんどんおもちよりください！

SERVICE&SYSTEM

入会費無料で会員になると1000円で1個のスタンプ。30個で1000円の割り引きだ！　買い取りは会員のみ。5本以上売って3000円になると（サターンソフトは3本売ると）買い取り価格に1000円上乗せ。また、中古を売った日の買い物は5%引き。新作の予約購入は100円引きだ。

※サービスの内容はお店ごとに異なります。

思わぬプレミアムソフトに遭遇か？品揃え、イベントにプロ意識入魂中！！

ドキドキ冒険島平和台店

東京都練馬区平和台4－10－3　TEL 03－3550－6884
営業時間：平日11：00～21：00／土日祝10：00～21：00　定休日：なし
最寄り駅：平和台駅徒歩2分

ドキドキ、ワクワクの発信地になるために

練馬区平和台、環八側。フランチャイズ展開で皆もよく知ってる、黄色いドキドキ冒険島カラーがデーンと出迎えてくれた。１Ｆには新作が並んでおり、サターンとスーファミの中古も良い品揃えだ。近々、中古はすべて２Ｆへ上げる予定とか。

２Ｆには、ファミコン、スーファミ、64、3DO、ＮＥＯＧＥＯなどの中古がたくさん。ほとんどのソフトが平置き陳列してあってタイトルも見やすいぞ。

一カ月に一度ぐらいのペースで行われるイベント企画も見逃せない。独自のアイディアでお客さんの評判も上々だ。もちろん普段の営業でも、ゲーム全般に関する知識を蓄えるといった、地道な努力も忘れていないところがさすが。これは94年７月のオープン以来、お客さんのニーズを常に考えてきた、平和台店ならではの姿勢だ。プロの気迫がビシビシ伝わってくる熱い店だね！

プロジェクターによる大画面デモ体験は迫力の一言！

店長の小林さん（左）がオススメするのは品揃えの良い中古のスーファミだ。店員の宮内さん（中央）。オーナーの北原さん（右）。

会員さんは、新品３本分の値段で４本買えますから、友達と一緒に買い物するのが賢いかも。時期によっては、新品でも中古並の価格になっているソフトもあるから探してみて！

SERVICE&SYSTEM

入会金200円で会員カードを発行。会員は中古ソフトの買い取り価格が10%アップ。会員価格は新品、中古を問わず割安だ。さらに新品ソフトを３本買うと、新品ソフトがもう１本ついてくる特典も！

ユーズド・ゲームズ Vol.2 1997
誰も知らないソフトを秘かに楽しむ
平成9年3月1日発行第2巻第2号通巻第2号　発行人：高橋清一　編集人：小泉俊昭　発行所：KTCキルタイムコミュニケーション　〒104 東京都中央区湊2－4－1 MGビル　TEL03-3555-3431　FAX03-3555-1203
KILL TIME COMMUNICATION
定価780円（本体757円）
ISBN4-906650-03-1　C2076　P780E
©KILL TIME COMMUNICATION
Printed in Japan